

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF
PEMBELAJARAN APRESIASI PUISI BAGI PESERTA DIDIK SMP**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



oleh
Ayu Eliana Sanova
NIM 08201244051

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
SEPTEMBER 2012**

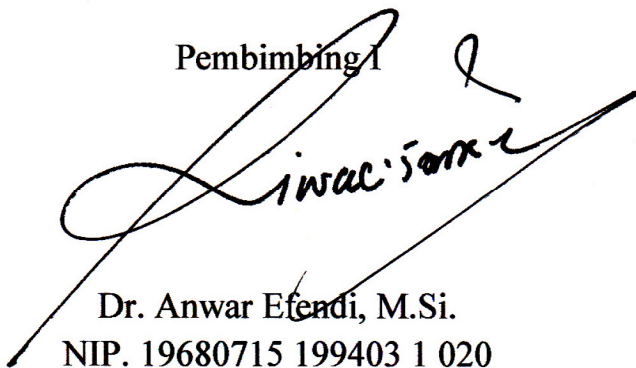
PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul *Pengembangan Media Interaktif Pembelajaran Apresiasi Puisi bagi Peserta Didik SMP* ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.



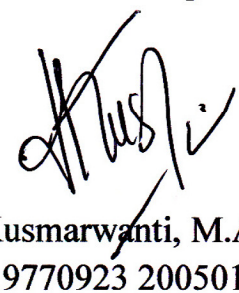
Yogyakarta, Juli 2012

Pembimbing I


Dr. Anwar Efendi, M.Si.
NIP. 19680715 199403 1 020

Yogyakarta, Juli 2012

Pembimbing II


Kusmarwanti, M.A.
NIP. 19770923 200501 2 001

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul *Pengembangan Media Interaktif Pembelajaran Apresiasi Puisi bagi Peserta Didik SMP* ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 25 Juli 2012 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tandatangan	Tanggal
Dr. Kastam Syamsi, M.Ed.	Ketua Penguji		31 Agustus 2012
Kusmarwanti, M.A.	Sekretaris Penguji		31 Agustus 2012
Esti Swatika Sari, M.Hum.	Penguji I		31 Agustus 2012
Dr. Anwar Efendi, M.Si.	Penguji II		31 Agustus 2012

Yogyakarta, 31 Agustus 2012

Fakultas Bahasa dan Seni

Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,



Prof. Dr. Zamzani, M.Pd.

NIP. 19550505 198011 1 001

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya

Nama : Ayu Eliana Sanova

NIM : 08201244051

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Fakultas : Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta

menyatakan bahwa karya ilmiah ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, karya ilmiah ini tidak berisi materi yang ditulis orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.

Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, Juli 2012

Penulis,



Ayu Eliana Sanova

MOTTO

- ❖ *Semua yang berawal dari rasa marah akan berakhir dengan rasa malu (Benjamin Franklin)*
- ❖ *“Dunia ini kejam, jangan mudah percaya dengan orang lain...”
(kata seorang dari Amikom)*
- ❖ *Hidup berawal dari mimpi (Bondan Prakoso)*
- ❖ *Semangat hadapi tantangan (Penulis)*

PERSEMBAHAN

Skripsi ini kupersembahkan untuk orang tuaku tercinta yang telah memberikan motivasi dan pengorbanannya demi diriku...

Untuk almh. Ibu, semoga engkau berbahagia di sana. Inilah hasil karya anakmu.. semoga kita dipertemukan di akhirat nanti. Amin

Untuk bapakku, ini adalah karya pertama dalam keluarga. Semoga adikku juga bisa merasakannya besok...

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Interaktif Pembelajaran Apresiasi Puisi bagi Peserta Didik SMP”. Skripsi ini disusun sebagai tugas akhir untuk memenuhi sebagian prasyarat guna memperoleh gelar sarjana pendidikan pada Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FBS, UNY.

Pada kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.

1. Orang tuaku yang memberikan doa dan motivasi agar segera terselesaikan tugas akhir ini.
2. Bapak Prof. Dr. Zamzani, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta.
3. Bapak Dr. Maman Suryaman, M.Pd. selaku Ketua Jurusan PBSI.
4. Bapak Dr. Anwar Efendi, M.Si. selaku pembimbing I yang telah memberikan masukan untuk yang lebih baik.
5. Ibu Kusmarwanti, M.A. selaku pembimbing II yang begitu sabar membimbing dan memberikan motivasi.
6. Ibu Dra. Wiyatmi, M.Hum. selaku Penasihat Akademik sekaligus sebagai ahli materi yang senantiasa memberikan nasihat untuk menjadi lebih baik.
7. Bapak Kusnadi, M.Pd. sebagai ahli media yang telah memberikan masukan untuk perbaikan media.

8. Ibu Rr. Sri Indrawati, S.Pd. dan Dra. Usnida Mubarokah, M.Pd. selaku guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMP Negeri 2 Kauman Ponorogo yang telah begitu baik dan membantu selama penelitian.
9. Bapak dan Ibu Dosen di Jurusan PBSI atas segala ilmu yang diberikan.
10. Sahabatku yang sampai saat ini selalu kucintai Reny As, Kuntty Fajar, Pritha Cemprit, Rona April, ditambah Shofy semoga kita selalu menjadi sahabat dalam suka maupun duka.
11. Mas Redi Apri terima kasih atas perhatian dan kasih sayangnya selama ini.
12. Teman-teman *Green Kost* dan Srikandhi dari generasi ke generasi Gilang, Astuti, Mbak Eka, Rista, Lia, Willy, Upi, Wulan, Devi, Ria, Mbak Ridha, Mbak Rakhma, dan Mbak Osa yang telah memberikan kesan mendalam selama kost di Jogja.
13. Teman-teman PBSI angkatan 2008 yang memberi pengalaman dan kenangan-kenangan selama masa studi.
14. Pihak-pihak lain yang tak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa karya ini masih jauh dari kesempurnaan. Semoga dengan terselesaikannya karya ini dapat membawa manfaat bagi masyarakat dan dunia pendidikan di Indonesia.

Yogyakarta, Juli 2012

Penulis

Ayu Eliana Sanova

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
ABSTRAK	xviii
 BAB I PENDAHULUAN.....	 1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Batasan Masalah	5
D. Tujuan Penelitian	6
E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	6
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	7
G. Manfaat penelitian	8
H. Batasan Istilah.....	9
 BAB II KAJIAN TEORI.....	 10
A. Deskripsi Teori.....	10
1. Pembelajaran Bahasa Indonesia	10

a. Pembelajaran Mata Pelajaran Bahasa Indonesia	10
b. Pembelajaran Sastra.....	12
c. Pembelajaran Apresiasi Puisi	14
2. Karakteristik Peserta Didik SMP	17
3. Media pembelajaran	21
a. Pengertian media pembelajaran	21
b. Fungsi Media Pembelajaran	22
c. Manfaat Media Pembelajaran	25
4. Multimedia Interaktif	26
a. Pengertian dan Peranan.....	26
b. Karakteristik Multimedia Interaktif	30
c. Kriteria Kualitas Multimedia Interaktif	32
d. Format multimedia interaktif.....	33
e. Manfaat Multimedia Interaktif terhadap Pembelajaran	35
6. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif.....	37
a. Tahapan Pengembangan Produk.....	37
b. Evaluasi Media	39
7. <i>Adobe Flash</i>	40
B. Penelitian yang Relevan	41
C. Kerangka Pikir	43
BAB III METODE PENELITIAN	46
A. Jenis Penelitian.....	46
B. Model Pengembangan	46

C. Uji Coba Produk.....	49
a. Desain Uji Coba	49
b. Subjek dan Objek Uji Coba.....	49
c. Jenis Data	49
D. Instrumen Pengumpulan Data	50
a. Angket	50
b. Wawancara	50
E. Prosedur Pengembangan	53
F. Teknik Analisis Data.....	57
 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	 60
A. Data Uji Coba	60
1. Deskripsi Analisis Kebutuhan	60
2. Deskripsi Pengembangan Produk Awal.....	62
3. Uji Coba Produk.....	65
a. Data Uji Coba Ahli Materi dan Ahli Media.....	65
b. Data Uji Coba Satu-satu.....	71
c. Data Uji Coba Kelompok Kecil	74
d. Data Uji Coba Lapangan.....	76
B. Analisis Hasil Penelitian	79
1. Analisis Hasil Validasi ahli materi.....	79
2. Analisis Hasil Validasi Ahli Media.....	82
3. Analisis Hasil Uji Coba Satu-satu.....	85
4. Analisis Hasil Uji Coba Kelompok Kecil	88

5. Analisis Hasil Uji Coba Lapangan.....	92
C. Revisi Produk.....	99
1. Revisi Tahap Pertama	99
2. Revisi Tahap Kedua.....	105
3. Revisi Tahap Ketiga.....	108
4. Revisi Tahap Keempat.....	109
D. Kajian Produk Akhir	110
E. Kelayakan Media Pembelajaran	113
BAB V PENUTUP	118
A. Simpulan tentang Produk	118
B. Keterbatasan Penelitian	119
C. Saran, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut	119
DAFTAR PUSTAKA	121
LAMPIRAN	124

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Media	51
Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Materi.....	52
Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen untuk Pengguna (Peserta Didik)	53
Tabel 4. Kriteria Penilaian Kelayakan Multimedia Interaktif.....	58
Tabel 5. Pedoman Konversi Skor Hasil Penilaian Ke dalam Nilai dengan Lima Kategori	58
Tabel 6. Kompetensi Dasar Materi Pembelajaran Apresiasi Puisi SMP	62
Tabel 7. Data Hasil Penilaian Kelayakan Aspek Pembelajaran oleh Ahli Materi	67
Tabel 8. Data Hasil Penilaian Kelayakan Aspek Isi oleh Ahli Materi.....	67
Tabel 9. Data Hasil Penilaian Aspek Tampilan oleh Ahli Media.....	69
Tabel 10. Data Hasil Penilaian Kelayakan Aspek Pemrograman oleh Ahli Media.....	70
Tabel 11. Data Penilaian Aspek Materi oleh Peserta Didik pada Uji Coba Satu-satu.....	72
Tabel 12. Data Penilaian Aspek Tampilan oleh Peserta Didik pada Uji Coba Satu-satu.....	72
Tabel 13. Data Penilaian Aspek Pemrograman oleh Peserta Didik pada Uji Coba Satu-satu.....	73
Tabel 14. Data Penilaian Aspek Materi oleh Peserta Didik pada Uji Coba Kelompok Kecil	74
Tabel 15. Data Penilaian Aspek Tampilan oleh Peserta Didik pada Uji Coba Kelompok Kecil	75
Tabel 16. Data Penilaian Aspek Pemrograman oleh Peserta Didik pada Uji Coba Kelompok Kecil	75
Tabel 17. Data Penilaian Aspek Materi oleh Peserta Didik pada Uji Coba Lapangan	77
Tabel 18. Data Penilaian Aspek Tampilan oleh Peserta Didik pada Uji Coba Lapangan	78

Tabel 19. Data Penilaian Aspek pemrograman oleh Peserta Didik pada Uji Coba Lapangan.....	78
Tabel 20. Hasil Validasi Ahli Materi terhadap Media Interaktif Pembelajaran Apresiasi Puisi	82
Tabel 21. Hasil Validasi Ahli Media Terhadap Media Interaktif Pembelajaran Apresiasi Puisi	84
Tabel 22. Hasil Penilaian Aspek Materi, Tampilan, dan Pemrograman oleh Peserta Didik pada Saat Uji Coba Satu-satu.....	88
Tabel 23. Hasil Penilaian Aspek Materi, Tampilan, Pemrograman pada Saat Uji Coba Kelompok Kecil	91
Tabel 24. Hasil Penilaian Aspek Materi, Tampilan, Pemrograman oleh Peserta Didik pada Saat Uji Coba Lapangan.....	96
Tabel 25. Pedoman Konversi Skor Hasil Penilaian ke dalam Nilai dengan Lima Kategori.....	113
Tabel 26. Jumlah Total Rerata Skor dan Hasil Penilaian Media dari Kelayakan Aspek Materi pada Setiap Uji Coba	114
Tabel 27. Jumlah Total Rerata Skor dan Hasil Penilaian Media dari Kelayakan Aspek Tampilan pada Setiap Uji coba	115
Tabel 28. Jumlah Rerata Skor dan Hasil Penilaian Media dari Kelayakan Aspek Pemrograman pada Setiap Tahap Uji coba	116

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Hubungan Multimedia dengan Media Lain	30
Gambar 2. Tahapan Penelitian Pengembangan Borg & Gall	48
Gambar 3. Prosedur Pengembangan Media	56
Gambar 4. Alur <i>Flowchart View</i> Media Interaktif Pembelajaran Apresiasi Puisi.....	63
Gambar 5. Diagram Penilaian Ahli Materi dari Aspek Pembelajaran.....	80
Gambar 6. Diagram Penilaian Ahli Materi dari Aspek Isi.....	81
Gambar 7. Diagram Penilaian Ahli Media pada Aspek Tampilan	83
Gambar 8. Diagram Penilaian Ahli Media pada Aspek Pemrograman	84
Gambar 9. Diagram Rerata Skor Penilaian Aspek Materi pada Uji Coba Satu-satu.....	85
Gambar 10. Diagram Penilaian Aspek Tampilan pada Uji Coba Satu-satu ...	86
Gambar 11. Diagram Penilaian Aspek Pemrograman pada Uji Coba Satu-satu	87
Gambar 12. Diagram Rerata Skor Penilaian Materi pada Uji Coba Kelompok Kecil.....	89
Gambar 13. Diagram Rerata Skor Penilaian Aspek Tampilan pada Uji Coba Kelompok Kecil.....	90
Gambar 14. Diagram Rerata Skor Penilaian Aspek Pemrograman pada Uji Coba Kelompok Kecil	91
Gambar 15. Diagram Rerata Skor Penilaian Aspek Materi pada Uji Coba Lapangan	92
Gambar 16. Diagram Rerata Skor Penilaian Aspek Tampilan pada Uji Coba Lapangan	94
Gambar 17. Diagram Rerata Skor Penilaian Aspek Pemrograman pada Uji Coba Lapangan	95
Gambar 18. Diagram Rerata Skor Penilaian Aspek Materi oleh Peserta Didik pada Berbagai Tahapan Uji Coba.....	96

Gambar 19. Diagram Rerata Skor Penilaian Aspek Tampilan oleh Peserta Didik pada Berbagai Tahapan Uji Coba.....	97
Gambar 20. Diagram Rerata Skor Penilaian Aspek Pemrograman oleh Peserta Didik pada Berbagai Tahapan Uji Coba	98
Gambar 21. Tampilan <i>Leyer</i> Sebelum Direvisi (Petunjuk Semakin Mengabur)	100
Gambar 22. Tampilan <i>Leyer</i> Setelah Direvisi (Petunjuk Dibuat Permanen) ..	101
Gambar 23. Tampilan Akhir Pembacaan Puisi Sebelum Ditambah Video	102
Gambar 24. Tampilan Akhir Pembacaan Puisi Setelah Direvisi	102
Gambar 25. Tampilan Animasi Sebelum Direvisi	103
Gambar 26. Tampilan Animasi Setelah Direvisi.....	103
Gambar 27. Tampilan <i>Icon</i> Sebelum Direvisi	104
Gambar 28. Tampilan <i>Icon</i> Setelah Direvisi.....	104
Gambar 29. Tombol Kembali ke Menu Latihan dengan Warna Permanen Sebelum Direvisi	105
Gambar 30. Tombol Kembali ke Menu Latihan dengan Dua Warna Berbeda Setelah Direvisi	106
Gambar 31. Tampilan Profil ke Arah Atas Sebelum Direvisi	107
Gambar 32. Tampilan Profil ke Arah Samping Setelah Direvisi.....	107
Gambar 33. Tampilan Pencitraan dan Tipografi Sebelum Direvisi.....	108
Gambar 34. Tampilan Pencitraan dan Tipografi Setelah Direvisi	109

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. <i>Storyboard</i> Media Interaktif Pembelajaran Apresiasi Puisi	125
Lampiran 2. Buku Petunjuk Penggunaan.....	134
Lampiran 3. Transkrip Materi dalam Media Interaktif Pembelajaran Apresiasi Puisi	148
Lampiran 4. Hasil Wawancara dengan Guru	188
Lampiran 5. Hasil Wawancara dengan Siswa.....	190
Lampiran 6. Kuisisioner Ahli Media	193
Lampiran 7. Kuisisioner Ahli Materi.....	196
Lampiran 8. Surat Keterangan Validasi	205
Lampiran 9. Daftar Hadir Peserta Uji Coba.....	209
Lampiran 10. Lembar Evaluasi oleh Siswa	212
Lampiran 11. Data Uji Coba Satu-satu	221
Lampiran 12. Data Uji Coba Kelompok Kecil	223
Lampiran 13. Data Uji Coba Lapangan	226
Lampiran 14. Dokumentasi Penelitian.....	229
Lampiran 15. Surat Ijin Penelitian	233
Lampiran 16. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	234

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF
PEMBELAJARAN APRESIASI PUISI BAGI PESERTA DIDIK SMP**

**Ayu Eliana Sanova
NIM 08201244051**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk 1) mengembangkan media pembelajaran apresiasi puisi yang memenuhi unsur kelayakan, dan 2) menguji kelayakan media pembelajaran ditinjau dari aspek materi, tampilan dan pemrograman.

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*research and development*). Penelitian ini melibatkan 55 orang yang terdiri dari seorang ahli media, 3 orang ahli materi, 6 orang peserta didik pada uji coba satu-satu, 15 orang peserta didik pada uji coba kelompok kecil, dan 30 orang peserta didik pada uji coba lapangan. Subjek uji coba adalah peserta didik kelas VIII SMP Negeri 2 Kauman Ponorogo. Data diperoleh melalui angket, observasi, dan wawancara.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa *software* media pembelajaran apresiasi puisi ini layak digunakan sebagai media pembelajaran dan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Rerata skor tingkat kelayakan produk berdasarkan ahli materi sebesar 4,21 atau kategori sangat baik, validasi ahli media sebesar 3,80 atau kategori baik, pada uji coba satu-satu sebesar 4,39 atau kategori sangat baik, uji coba kelompok kecil sebesar 4,20 atau kategori sangat baik, dan uji coba lapangan sebesar 4,22 atau kategori sangat baik. *Software* media pembelajaran apresiasi puisi tersebut dapat diaplikasikan secara optimal dalam pembelajaran, khususnya pembelajaran Bahasa Indonesia.

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi dan komunikasi sekarang ini semakin pesat. Sebagai contoh dalam bidang pendidikan. Hal ini ditunjukkan dengan berbagai macam dan bentuk media yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran di kelas. Penggunaan media secara intensif akan membantu guru maupun peserta didik dalam menyampaikan dan menerima materi yang diajarkan. Materi tersebut bukan hanya menuntut peserta didik untuk berlaku reseptif, tetapi juga produktif. Adanya fasilitas seperti laboratorium komputer dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang mendukung kegiatan belajar mengajar.

Pembelajaran berbasis komputer dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah. Media pembelajaran tersebut dapat dijadikan sebagai sumber pembelajaran dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pembelajaran apresiasi puisi, sehingga pembelajaran menjadi menarik, mudah, dan menyenangkan. Apalagi, selama observasi yang telah dilakukan, belum ditemukan produk dan penggunaan multimedia pembelajaran dalam bentuk CD interaktif untuk mempelajari materi puisi.

Permasalahan yang sedang dihadapi sekolah saat ini adalah belum tersedianya *software* pembelajaran bahasa Indonesia dalam bentuk multimedia interaktif. Guru Bahasa Indonesia masih menggunakan media cetak seperti buku paket, modul, dan LKS. Oleh karena itu, guru harus mengembangkan *software*

pembelajaran multimedia interaktif yang dapat membuat peserta didik tidak hanya memperhatikan media atau objek saja, melainkan juga dituntut untuk berinteraksi selama mengikuti pembelajaran.

Guru bukan satu-satunya sumber belajar bagi peserta didik. Masih banyak sumber lain yang dapat dimanfaatkan untuk membuat peserta didik lebih aktif dalam belajar. Peran penting guru adalah mengupayakan setiap peserta didik dapat berinteraksi dengan sumber belajar sebanyak mungkin. Hal ini ditegaskan oleh Yudana (2011: 9) yang menyatakan bahwa adanya interaksi sangat diutamakan pada produk CD pembelajaran multimedia interaktif dalam bentuk pemberian stimulus-respon yang berupa *feedback*. Di samping itu, pengguna dapat memilih menu atau materi secara bebas sesuai dengan keinginan dan kebutuhan dengan mengarahkan *mouse* pada *screen*, yang menyebabkan program melakukan perintah tertentu.

Menyikapi hal tersebut, dirasa perlu dilakukan pembaharuan agar tidak terus menerus berdampak pada rendahnya kualitas pembelajaran di sekolah. Pembelajaran apresiasi puisi memang tidak bisa dianggap sepele. Dalam suatu tingkatan kelas, pasti ada kelompok yang menyukai sastra dan kelompok yang tidak menyukai sastra. Untuk itu, salah satu alternatifnya adalah dengan mengoptimalkan menggunakan media dalam pembelajaran bahasa Indonesia yaitu dalam bentuk multimedia interaktif yang dikemas dalam bentuk CD (*compact disk*). Aplikasi komputer yang digunakan adalah *Adobe Flash*, khususnya *Adobe Flash CS3 Profesional*. Alasan memilih *Adobe Flash* untuk membuat multimedia interaktif di antaranya: (1) hasil akhir *file Flash* memiliki ukuran yang lebih kecil

(setelah di-*publish*), (2) *Flash* mampu mengimpor hampir semua *file* gambar dan *file-file* audio sehingga persentasi dengan *Flash* dapat lebih hidup, (3) dengan *Flash*, animasi dapat dibentuk, dijalankan, dan dikontrol, (4) *Flash* mampu membuat *file executable (exe)* sehingga dapat dijalankan pada PC manapun tanpa harus menginstal terlebih dahulu program *Flash*, (5) *font* persentasi tidak akan berubah meskipun PC yang digunakan tidak memiliki *font* tersebut, (6) gambar *Flash* merupakan gambar vektor sehingga tidak akan pecah meskipun di-*zoom* beratus kali, (7) *Flash* mampu dijalankan pada sistem operasi Windows maupun Macintos, dan (8) hasil akhir dapat disimpan dalam berbagai macam bentuk, seperti *.avi, *.gif, *.mov ataupun *file* dengan format yang lain (Andi dalam Yudana, 2011: 12).

Sejalan dengan hal di atas, dari hasil wawancara dengan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMP Negeri 2 Kauman, Ponorogo, ibu Rr. Sri Indrawati, S.Pd. didapat informasi bahwa sebagian besar peserta didik mengalami kesulitan dalam mengembangkan dan mengungkapkan ide, di antaranya adalah apresiasi puisi. Kesulitan yang dialami pada umumnya berkaitan dengan pemilihan kata (diksi), menemukan tema, majas, maupun cara penulisan. Salah satu faktor yang mempengaruhi peserta didik sulit memahami materi puisi adalah kurang tertariknya dalam pembelajaran apresiasi puisi di sekolah, baik dalam keterampilan membaca maupun menulis puisi. Di sisi lain, banyak guru yang kurang bisa membaca dan menulis puisi tetapi menuntut peserta didiknya untuk menciptakan suatu puisi dengan diksi yang tepat.

Media pembelajaran apresiasi puisi yang dikembangkan ini khususnya ditujukan peserta didik tingkat SMP kelas VII dan VIII. Hal ini dikarenakan seyogyanya peserta didik pada tingkat ini sudah memiliki kosakata, ide, dan diksi yang cukup banyak.

Media pembelajaran haruslah bersifat praktis. Terlalu banyak materi yang dituangkan dalam media, akan membuat media menjadi kurang efektif dan peserta didik pun kurang berminat untuk menggunakan media tersebut. Penggunaan CD multimedia interaktif ini, diharapkan dari segi waktu dan kejelasan materi pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik. Salah satu tujuan pembuatan media pembelajaran interaktif ini adalah agar peserta didik termotivasi untuk belajar serta menguasai materi lebih dalam. Untuk itulah, dalam penelitian ini dilakukan pengembangan multimedia interaktif pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, masalah yang dapat diidentifikasi sebagai berikut.

1. Pembelajaran apresiasi puisi dianggap kurang menarik peserta didik.
2. Peserta didik kesulitan dalam memilih diksi, mengembangkan tema, dan majas dalam pembelajaran apresiasi puisi.
3. Guru hanya mengandalkan metode yang sudah ada dalam pembelajaran di kelas, khususnya dalam pembelajaran apresiasi puisi.
4. Guru belum menggunakan secara optimal media pembelajaran bahasa Indonesia dalam pembelajaran apresiasi puisi.

5. Pembelajaran sastra, khususnya pembelajaran apresiasi puisi, membutuhkan media yang dapat merangsang kreativitas peserta didik dalam hal membaca, merefleksikan, maupun menulis puisi.
6. Belum tersedianya *software* untuk pembelajaran apresiasi puisi di sekolah dalam bentuk multimedia interaktif.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, permasalahan pemanfaatan media pembelajaran, khususnya media elektronik masih banyak ditemukan. Seiring dengan hal tersebut, pengembangan media pembelajaran apresiasi puisi untuk SMP juga masih jarang ditemukan. Kurangnya perhatian guru terhadap pentingnya pembelajaran apresiasi puisi, membuat pembelajaran apresiasi puisi di kelas terasa membosankan dan tidak disukai peserta didik. Banyak guru yang masih menggunakan buku teks sebagai media penunjang pembelajaran apresiasi puisi yang sifatnya belum interaktif atau memberikan umpan balik terhadap peserta didik. Penelitian ini dibatasi pada pengembangan media interaktif pembelajaran apresiasi puisi bagi peserta didik SMP dalam bentuk CD interaktif.

D. Tujuan

Tujuan utama dari penelitian ini adalah menghasilkan produk media pembelajaran interaktif untuk pembelajaran apresiasi puisi bagi peserta didik tingkat SMP.

E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan adalah sebagai berikut.

1. Media pembelajaran dengan *Adobe Flash* dalam bentuk keping CD dapat digunakan sebagai media pembelajaran individu atau klasikal dengan menggunakan perangkat komputer dengan CD ROM (*Compact Disk Read Only Memory*) atau dengan bantuan LCD (*Liquid Crystal Display*).
2. Isi media pembelajaran yang dikembangkan yaitu:
 - a. petunjuk penggunaan media pembelajaran,
 - b. pendahuluan yang meliputi penjelasan singkat materi pembelajaran dan penjelasan mengenai kompetensi yang harus dikuasai peserta didik,
 - c. kegiatan inti meliputi materi puisi dan contoh,
 - d. tes/latihan,
 - e. daftar pustaka,
 - f. profil.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media interaktif pembelajaran apresiasi puisi bagi peserta didik SMP dapat dilakukan dengan asumsi berikut.

- a. SMP Negeri 2 Kauman merupakan salah satu sekolah milik pemerintah di Kabupaten Ponorogo yang memiliki sarana dan prasarana pembelajaran yang cukup lengkap dan guru telah menggunakan media pembelajaran yang bervariasi untuk menyampaikan pelajaran.
- b. Semua guru di SMP Negeri 2 Kauman dapat mengoperasikan komputer.

- c. Semua peserta didik di SMP Negeri 2 Kauman dapat mengoperasikan komputer.
- d. SMP Negeri 2 Kauman mempunyai laboratorium komputer.

Peneliti menyadari sepenuhnya bahwa dalam penelitian ini masih terdapat keterbatasan, antara lain:

- a. pengembangan ini hanya terbatas pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pembelajaran apresiasi puisi,
- b. kemampuan peneliti dalam menguasai pemrograman komputer sangat terbatas,
- c. evaluasi oleh ahli hanya dilakukan oleh satu orang ahli media (dosen ahli media pembelajaran) dan tiga orang ahli materi (dosen dan pendidik),
- d. uji coba produk dilakukan untuk mengetahui kualitas media pembelajaran apresiasi puisi yang dikembangkan terbatas pada peserta didik kelas VIII SMP Negeri 2 Kauman,
- e. terbatasnya waktu, dana, dan sarana,
- f. penggunaan media secara individual hanya dapat dilakukan dengan menggunakan perangkat komputer,
- g. media pembelajaran hanya dapat digunakan secara klasikal pada sekolah yang telah memiliki laboratorium komputer, laboratorium bahasa, atau ruang multimedia yang dilengkapi dengan LCD.

G. Manfaat

Penelitian pengembangan multimedia pembelajaran apresiasi puisi untuk kelas VIII SMP ini dapat bermanfaat bagi banyak pihak.

1. Bagi peserta didik

- a. Menambah pengalaman belajar peserta didik melalui pembelajaran mandiri dengan multimedia berbasis komputer,
- b. Meningkatkan kemampuan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran, khususnya pembelajaran apresiasi puisi,
- c. Memberikan sarana alternatif untuk belajar mandiri.

2. Bagi pendidik

- a. Menambah wawasan guru tentang pola pengembangan individual berbasis komputer.
- b. Memotivasi guru untuk senantiasa menggunakan multimedia pembelajaran sehingga pembelajaran apresiasi puisi menjadi lebih menarik dan tidak membosankan.
- c. Merangsang kreativitas guru dalam mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif.
- d. Membuka wawasan guru akan pentingnya teknologi berbasis komputer untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran.

3. Bagi peneliti

- a. Menambah pengetahuan dan pengalaman mengenai berbagai media dan metode yang dapat digunakan sebagai penyampaian materi pembelajaran bahasa Indonesia kepada peserta didik.

H. Batasan Istilah

Agar diperoleh pemahaman yang sama antara penulis dengan pembaca tentang istilah pada judul, perlu adanya pembatasan istilah berikut.

1. Media pembelajaran adalah segala bentuk fisik yang dapat digunakan sebagai pendukung proses pembelajaran di kelas.
2. Multimedia interaktif merupakan penggunaan berbagai macam media pembelajaran (teks, audio, visual, gambar bergerak, dan lain-lain) dalam proses pembelajaran yang mempunyai sifat interaktif atau bisa melakukan interaksi antara penggunanya dengan media itu sendiri.
3. Apresiasi puisi adalah menilai, memahami, dan mewujudkan dalam bentuk prosa isi puisi dengan cara mencari arti setiap diksi yang terdapat dalam sebuah puisi.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Pembelajaran Bahasa Indonesia

a. Pembelajaran Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

Bahasa Indonesia adalah bahasa resmi Republik Indonesia dan bahasa persatuan bangsa Indonesia. Bahasa Indonesia diresmikan penggunaannya setelah Proklamasi Kemerdekaan Indonesia. Dalam hal ini, bahasa berperan penting dalam komunikasi dan interaksi dalam kehidupan manusia, baik di sekolah maupun di rumah.

Dalam standar isi mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk SMP/MTs, dijelaskan bahwa peran bahasa dalam perkembangan intelektual, sosial, dan emosional peserta didik merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi. Pembelajaran bahasa diharapkan dapat membantu peserta didik untuk memahami dirinya serta berpartisipasi untuk menggunakan bahasa tersebut. Kaitannya dengan hal tersebut, pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi dalam bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tertulis, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan manusia Indonesia.

Dijelaskan pula bahwa mata pelajaran Bahasa Indonesia bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut.

- 1) Berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tertulis.
- 2) Menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara.
- 3) Memahami bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan.
- 4) Menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional dan sosial.
- 5) Menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, memperhalus budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa.
- 6) Menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia.

Ruang lingkup mata pelajaran Bahasa Indonesia mencakup komponen kemampuan berbahasa dan kemampuan bersastra yang meliputi aspek-aspek 1) mendengarkan, 2) berbicara, 3) membaca, dan 4) menulis. Keempat aspek tersebut merupakan aspek yang terintegrasi dalam pembelajaran walaupun dalam penyajian silabus masih dapat dipisahkan.

Di sisi lain, bahasa Indonesia merupakan sarana komunikasi dan sastra merupakan salah satu hasil budaya yang menggunakan bahasa sebagai kreativitas. Pendekatan pembelajaran bahasa yang menekankan aspek kinerja atau keterampilan berbahasa dan fungsi bahasa adalah pendekatan komunikatif,

sedangkan pendekatan pembelajaran sastra yang menekankan apresiasi sastra adalah pendekatan apresiatif.

b. Pembelajaran Sastra

Depdiknas (2006: 2-3) menyatakan bahwa sastra adalah satu bentuk sistem tanda karya seni yang menggunakan media bahasa. Sastra ada untuk dibaca, dinikmati, dan dipahami serta dimanfaatkan untuk mengembangkan wawasan kehidupan. Pembelajaran sastra seharusnya ditekankan pada kenyataan bahwa sastra merupakan salah satu bentuk seni yang dapat diapresiasi. Oleh karena itu, pembelajaran sastra haruslah bersifat apresiatif. Sebagai konsekuensinya, pengembangan materi, teknik, tujuan, dan arah pembelajaran sastra harus lebih menekankan kegiatan pembelajaran yang bersifat apresiatif.

Dalam kurikulum sekolah, pembelajaran sastra ditujukan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam mengapresiasi karya sastra. Tugas utama guru adalah membuahkan pengalaman belajar untuk menjadikan peserta didik memahami, menikmati, menghayati, dan memiliki sikap positif terhadap karya sastra. Dalam konteks yang lebih luas, pembelajaran sastra juga dihubungkan dengan upaya mempertajam perasaan sebagai bentuk intuisi kreatif, daya nalar, daya imajinasi, kematangan emosional dan sosial, dan kepekaan terhadap kehidupan sosial masyarakat dan lingkungan (Dikbud dalam Baruadi, 2005: 271).

Baruadi (2005: 271) juga menyatakan bahwa dalam berbagai forum ilmiah masih tetap disuarakan tentang ketidakberhasilan pengajaran bahasa dan sastra Indonesia di berbagai tingkatan sekolah. Indikator yang menunjukan

ketidakberhasilan pembelajaran sastra tersebut misalnya terlihat pada rendahnya minat peserta didik terhadap karya sastra, rendahnya kemampuan apresiasi peserta didik terhadap karya prosa dan puisi, serta rendahnya kemampuan peserta didik dalam memproduksi karya sastra.

Mengapresiasi hasil karya sastra berarti mengenal sastra, menghargai buah pikiran dan perasaan para sastrawan, menikmati keindahan bahasa, dan mengimajinasikan situasi masyarakat pada suatu masa. Puisi merupakan salah satu hasil karya sastra. Untuk memahami makna yang terkandung dalam puisi tersebut, pembaca puisi harus mempunyai kemampuan mengapresiasinya. Kegiatan mengapresiasi puisi akan lebih berhasil apabila guru yang berfungsi sebagai motivator dan inovator dapat berusaha untuk menggugah kreativitas peserta didiknya dalam menerima bahan pembelajaran serta dapat menampilkan materi yang menarik, dan guru juga harus dapat memilih dan menggunakan pendekatan pembelajaran yang tepat, sebagai upaya untuk menciptakan kondisi belajar mengajar yang kondusif. Dengan demikian, proses belajar mengajar tidak hanya mengacu pada hasil yang dicapai, tetapi juga mengacu pada proses bagaimana peserta didik belajar (Rohati, 2011: 49).

Secara umum, pembelajaran sastra bertujuan agar peserta didik memperoleh pengetahuan tentang sastra dan pengalaman bersastra. Agar tujuan tersebut dapat dicapai dengan baik, maka guru harus mampu menggunakan pendekatan, metode, dan teknik yang tepat dalam mengajarkan materi sastra (Rohati, 2011: 49). Selain itu, penggunaan media yang digunakan sebagai pendukung penyajian materi pembelajaran sastra harus dipertimbangkan. Media

yang digunakan harus praktis dan menyeluruh agar peserta didik dapat cepat memahami isi materi yang disampaikan.

c. Pembelajaran Apresiasi Puisi

Puisi sebagai salah satu jenis sastra merupakan pernyataan sastra yang paling seni. Segala unsur seni kesastraan ada dalam puisi. Membaca puisi merupakan sebuah kenikmatan yang khusus, bahkan merupakan puncak kenikmatan sastra. Oleh karena itu, dari dulu hingga sekarang puisi selalu diciptakan orang dan selalu dibaca, dideklamasikan untuk lebih merasakan kenikmatan seni dan kejiwaannya yang tinggi (Pradopo, 2000: v).

Coleridge (dalam Pradopo, 2000: 6) mengemukakan puisi adalah kata yang terindah dalam susunan terindah. Penyair memilih kata-kata yang tepat dan disusun secara seimbang, simetris, antara unsur satu dengan unsur lain sangat erat hubungannya, dan sebagainya. Ada tiga unsur pokok dalam puisi yaitu 1) hal yang meliputi pemikiran, ide, atau emosi, 2) bentuk, dan 3) kesannya. Wiyatmi (2006: 57) membagi tiga unsur pokok tersebut menjadi tujuh jenis, yaitu 1) bunyi, 2) diksi, 3) bahasa kiasan, 4) citraan, 5) sarana retorika, 6) bentuk visual, dan 7) makna.

Puisi adalah wahana untuk mengekspresikan pemikiran yang membangkitkan perasaan, yang merangsang imajinasi dan panca indera dalam susunan yang berirama. Puisi merupakan rekaman dan interpretasi pengalaman manusia yang penting, digubah dalam wujud yang paling berkesan (Pradopo, 2000: 7). Meskipun banyak unsur yang menyatakan bahwa puisi itu indah, namun pembelajaran apresiasi puisi masih dijumpai banyak kesulitan. Tidak jarang, para

guru sastra sendiri cenderung menghindarinya karena merasa kesulitan untuk mengajarkannya. Kesulitan tersebut dikarenakan ada hambatannya. Pertama, adanya anggapan bahwa puisi sudah tidak ada gunanya lagi. Anak-anak yang pandai dengan kesadaran penuh, umumnya berusaha untuk dapat menjadi ahli ekonomi atau teknik. Sebaliknya, mereka beranggapan bahwa sastra (terutama puisi) hanya berkenaan dengan pengelolaan kata-kata. Kedua, pandangan yang disertai prasangka bahwa mempelajari puisi sering tersandung pada “pengalaman pahit”. Pandangan semacam ini mungkin sekali berasal dari peserta didik yang berkemauan keras untuk melakukan yang terbaik dengan berusaha memahami dan menikmati sajak-sajak terkenal yang ditulis oleh penyair terkenal yang sering menggunakan simbol (Rahmanto, 1988: 44-45).

Puisi merupakan bentuk karya sastra dengan bahasa yang terpilih dan tersusun dengan perhatian penuh dan keterampilan khusus. Bila bahasa dan pokok persoalan (tema) dalam puisi mempunyai keselarasan, peserta didik akan merasa dirinya menghadapi sesuatu yang mengesankan dan memerlukan perhatian khusus dalam praktik belajar bahasa. Puisi yang demikian tidak mudah dilupakan dan sangat berguna untuk dirinya sebagai latihan untuk membina kemampuan mengekspresikan diri. Selain itu, puisi dapat membantu seni berbicara peserta didik mengingat puisi disusun berdasarkan referensi bentuk-bentuk bahasa lisan (Rahmanto, 1988: 47).

Pembelajaran apresiasi puisi di sekolah yang tercantum dalam silabus mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah salah satu cara untuk membelajarkan inti puisi terhadap peserta didik. Pembelajaran apresiasi puisi yang meliputi membaca,

merefleksikan, dan menulis puisi juga menjadi keharusan bagi guru untuk membelajarkannya di sekolah. Ketiga aspek tersebut yang menjadi bekal peserta didik dalam memahami puisi. Membaca puisi merupakan kegiatan membacakan puisi orang lain dengan suara yang keras. Tujuannya agar orang lain dapat mendengarkan dan merasakan isi puisi yang dibacakan. Hal ini juga dapat melatih keberanian dan ekspresi peserta didik sehingga mereka dapat percaya diri.

Merefleksikan puisi adalah kegiatan memahami setiap kata yang terdapat dalam puisi. Peserta didik mencari arti setiap diksi dalam puisi lalu menuliskannya dalam bentuk prosa. Dalam merefleksikan puisi, peserta didik biasanya menggunakan kamus atau berdiskusi dengan guru untuk menemukan arti yang belum mereka pahami. Selain di sekolah, peserta didik juga dapat belajar mandiri, misalnya di rumah, belajar kelompok dengan teman sejawat, atau masuk dalam kelompok teater tertentu sehingga apresiasi terhadap puisi lebih baik.

Aspek lain yaitu menulis puisi. Menulis puisi merupakan kegiatan penggalan kreativitas atau melahirkan pikiran dan perasaan peserta didik dalam memunculkan ide, diksi, dan majas. Proses menulis puisi dapat dilakukan di dalam kelas, perpustakaan, atau taman sekolah. Guru harus berusaha semaksimal mungkin untuk menumbuhkan imajinasi dan perasaan yang mendukung dalam pembelajaran apresiasi puisi di kelas. Oleh karena itu, diperlukan media yang mendukung pula agar pemahaman materi puisi tidak bersifat abstrak atau hanya sekadar pengetahuan saja.

Manfaat yang dirasakan oleh guru dan peserta didik dalam menggunakan media, sangat erat kaitannya dengan karakteristik media yang digunakan pada

masing-masing proses kegiatan belajar. Media yang dipergunakan dapat berupa gambar, foto, rekaman video, dan sebagainya. Penggunaan media dengan materi puisi harus sesuai. Hal ini akan membantu peserta didik untuk berimajinasi atau membayangkan sehingga tercipta karya puisi yang baik.

2. Karakteristik Peserta Didik SMP

Masa remaja merupakan salah satu fase dalam rentang perkembangan manusia yang terentang sejak anak masih dalam kandungan sampai meninggal dunia (*life span development*). Istilah lain dari remaja adalah pubertas. Pemakaian kata pubertas sama dengan remaja tetapi lebih menunjukkan remaja dalam perkembangan seksualnya atau pubertas hanya dipakai dalam hubungannya dengan perkembangan bioseksualnya. Sifat-sifat remaja sebagian sudah tidak menunjukkan sifat kanak-kanaknya, tetapi juga belum menunjukkan sifat-sifat orang dewasa (Izzaty, 2008: 123-124).

Peserta didik SMP kelas VIII rata-rata berusia 13-14 tahun. Dalam usia ini, peserta didik mengalami perkembangan kognitif maupun sosial. Dilihat dari implikasi tahapan operasional formal dari Piaget pada remaja, maka individu remaja telah memiliki kemampuan introspeksi (berpikir kritis tentang dirinya), berpikir logis, berpikir berdasar hipotesis, menggunakan simbol-simbol, dan berpikir yang fleksibel berdasarkan kepentingan. Perkembangan kognisi juga tergantung pada proses sosialnya, yaitu bagaimana peserta didik berinteraksi dengan lingkungan sosialnya. Lingkungan yang menguntungkan adalah orang dewasa atau anak yang lebih mampu memberikan penjelasan tentang sesuatu sesuai dengan nilai kebudayaan (Izzaty, 2008:133).

Peserta didik adalah manusia dengan segala fitrahnya. Dalam tahap perkembangannya, peserta didik SMP berada pada tahap periode perkembangan yang sangat pesat dari segala aspek. Karakteristik peserta didik mencakup tiga ranah utama yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Kognitif mencakup pengetahuan, yaitu kemampuan berpikir seseorang dalam memecahkan masalah. Kemampuan psikomotorik meliputi keterampilan seseorang dalam menggunakan indera dan anggota badannya untuk mengerjakan suatu tugas. Bila diperhatikan lebih cermat, tampak bahwa kemampuan psikomotorik lebih lama dimiliki seseorang dibandingkan kemampuan kognitif. Perbedaan ini yang memunculkan strategi mengajar dan belajar yang berbeda untuk memperoleh kemampuan kognitif dan psikomotorik (Depdiknas, 2003: 8).

Aspek afektif juga sangat berpengaruh terhadap perkembangan intelektual peserta didik. Depdiknas (2006: 5) menambahkan keberhasilan proses pembelajaran bahasa Indonesia juga ditentukan oleh pemahaman tentang perkembangan aspek afektif peserta didik. Ranah tersebut mencakup emosi dan perasaan yang dimiliki oleh setiap peserta didik. Pemahaman terhadap apa yang dirasakan dan direspon, dan apa yang diyakini serta diapresiasi merupakan suatu hal yang sangat penting dalam pemerolehan bahasa kedua seperti halnya bahasa Indonesia.

Para peneliti di bidang syaraf kognitif telah menemukan beberapa faktor yang mengarah pada tugas dan konsep pembelajaran yang efektif (Sprenger, 2011: 7-8) sebagai berikut.

- a. Frekuensi. Kerja syaraf perlu dibangun kuat oleh pengulangan dan eksplorasi belajar. Penelitian menunjukkan bahwa seseorang yang sering membaca, semakin baik ia dalam membaca.
- b. Ketekunan. Belajar membutuhkan latihan keras. Syaraf seorang peserta didik akan cepat bekerja untuk mengingat dengan cepat jika ia berlatih dengan tekun.
- c. Latihan silang. Untuk membangun memori yang baik, dibutuhkan jaringan kuat yang saling berhubungan satu sama lain. Maka, beragam keterampilan dan bentuk ingatan yang berbeda harus digunakan.
- d. Adaptasi. Guru perlu mengawasi perkembangan peserta didik dan menyesuaikan situasi mengajar/belajar dengan kebutuhan masing-masing.
- e. Motivasi dan perhatian. Kedua faktor inilah yang membuat peserta didik tetap tertarik untuk belajar. Strategi yang beraneka ragam akan membuat peserta didik rajin mengerjakan tugas. Frekuensi dan ketekunan bergantung pada faktor ini.

Menurut Andreason (dalam Sprenger, 2011: 14-15), perhatian adalah proses berpikir kognitif yang mampu membuat seseorang mengendalikan stimulus yang tidak beraturan untuk memperhatikan dan berpindah dari satu stimulus ke stimulus yang lain. Perhatian dibagi menjadi lima jenis, yaitu tahan lama, langsung, selektif, terbagi, dan terfokus. Perhatian yang *tahan lama* memiliki fokus perhatian dalam jangka waktu lama. Menciptakan rencana pembelajaran atau menciptakan ketentuan tugas membutuhkan jenis perhatian ini. Perhatian *langsung* muncul ketika seseorang secara sadar memilih stimulus tertentu semua

informasi yang datang. Ini adalah jenis perhatian yang diberikan kepada peserta didik tertentu jika dia terganggu di dalam kelas. Perhatian yang *selektif* menyangkut konsentrasi pada suatu stimulus tertentu untuk alasan yang lebih personal dan menyangkut perasaan. Perhatian yang *terbagi* muncul ketika secara cepat seseorang berpindah fokus dari suatu hal ke hal yang lain. Seorang peserta didik akan menghadapi perhatian yang terbagi saat dia mengerjakan sesuatu di depan televisi. Perhatian *terfokus* mengarahkan perhatian pada aspek tertentu dari beberapa stimulus, seperti meminta peserta didik untuk fokus pada jawaban dari pertanyaan penting atas penelitian yang dilakukan dalam internet.

Peserta didik memiliki cara belajar yang berbeda dalam belajar. Sebagian dari mereka adalah pembelajar visual, pembelajar audio, dan yang lainnya kinestetik atau perabaan (Sprenger, 2011: 25). Mengidentifikasi atau mengenal identitas peserta didik adalah suatu hal yang penting dalam membuat atau pun mengembangkan media pembelajaran. Hal ini berkaitan dengan kesesuaian antara karakteristik peserta didik dengan materi pembelajaran dan metode. Lathuheru (1988: 31-31) menyatakan peserta didik dapat diidentifikasi melalui dua tipe, yaitu karakteristik umum (umur, jenis kelamin, tingkat kecerdasan, kebudayaan, atau faktor sosial ekonomi) dan karakteristik khusus (pengetahuan, kemampuan, serta sikap mengenai topik atau materi yang akan disajikan). Oleh karena itu, harus ada kecocokan antara sifat-sifat yang dimiliki peserta didik, isi materi pembelajaran, serta penyajiannya.

3. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media adalah alat yang digunakan untuk mengantarkan pesan atau sesuatu kepada orang lain. Dalam pembelajaran, media berarti alat yang digunakan guru dalam menyampaikan materi yang akan diajarkan. Gagne dan Briggs (dalam Arsyad, 1997: 4) menyatakan secara implisit bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri antara lain buku, *tape-recorder*, kaset, foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Dengan kata lain, media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar.

Asosiasi Pendidikan Nasional (*National Education Association/NEA*) memiliki pengertian yang berbeda mengenai media. Media adalah bentuk-bentuk komunikasi, baik tercetak maupun audio visual serta peralatannya. Jadi, dapat disimpulkan bahwa pengertian media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi (Sadiman, dkk., 2011: 7).

Hamalik (2005: 202) merumuskan pengertian media pembelajaran dalam arti sempit dan arti luas.

“dalam arti sempit media pengajaran hanya meliputi media yang dapat digunakan secara efektif dalam proses pengajaran yang terencana, sedangkan dalam arti yang luas, media tidak hanya meliputi media komunikasi elektronik yang kompleks, tetapi juga mencakup alat-alat sederhana, seperti slide (*sic!*), fotografi, diagram, dan bahan buatan guru, objek-objek nyata serta kunjungan ke luar sekolah”

Erianawati (2005: 175) menambahkan bahwa media disebut juga alat-alat audio visual, artinya alat yang dapat dilihat dan didengar yang dipakai dalam proses pembelajaran dengan maksud untuk membuat cara berkomunikasi lebih efektif dan efisien. Dengan penggunaan alat-alat ini, guru dan peserta didik dapat berkomunikasi lebih mantap dan hidup serta interaksinya bersifat banyak arah. Media mengandung pesan sebagai perangsang belajar dan dapat menumbuhkan motivasi belajar sehingga peserta didik tidak menjadi bosan dalam meraih tujuan-tujuan belajar. Segala hal yang disampaikan oleh guru sebaiknya menggunakan media, paling tidak yang digunakannya adalah media verbal yang berupa kata-kata yang diucapkan di hadapan peserta didik.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran, menurut Kemp dan Dayton (dalam Arsyad, 1997: 20-21) dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu (1) memotivasi minat atau tindakan, (2) menyajikan informasi, dan memberi instruksi. Untuk tujuan instruksi, media dapat direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan. Hasil yang diharapkan adalah melahirkan minat dan merangsang para peserta didik atau pendengar untuk bertindak yang nantinya akan mempengaruhi sikap, nilai, dan emosi. Untuk tujuan informasi, media dapat digunakan dalam rangka penyajian informasi di hadapan sekelompok peserta didik. Isi dan bentuk penyajian bersifat umum, berfungsi sebagai pengantar, ringkasan laporan, atau pengetahuan latar belakang. Penyajian dapat pula berbentuk hiburan, drama, atau teknik motivasi. Partisipasi yang diharapkan dari

peserta didik hanya memberikan setuju atau tidak setuju, dan terbatas pada perasaan tidak/kurang senang, netral, atau senang.

Media berfungsi untuk tujuan instruksi di mana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan peserta didik, baik dalam mental maupun aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Materi harus dirancang lebih sistematis dan psikologis agar dapat menyiapkan instruksi yang efektif. Di samping menyenangkan, media pembelajaran harus dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan perorangan peserta didik.

Sadiman (2011: 17-18; Arsyad (1997: 26-27)) mengungkapkan beberapa kegunaan dari media pendidikan. Dalam hal ini, media pendidikan dapat diartikan sebagai media yang dipakai dalam proses pembelajaran, karena pembelajaran juga termasuk dalam pendidikan.

- 1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan gaya indera, seperti:
 - a) objek yang terlalu besar, bisa digantikan dengan realita, gambar, film, atau model,
 - b) objek yang kecil, dibantu dengan proyektor mikro, film, atau gambar,
 - c) gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat, dapat dibantu dengan *timelapse* atau *high-speed photography*,
 - d) kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, foto, maupun secara verbal,

- e) objek yang terlalu kompleks (misalnya mesin-mesin), dapat disajikan dengan model, diagram, dan lain-lain,
 - f) konsep yang terlalu luas (gunung berapi, gempa bumi, iklim, dan lain-lain), dapat divisualisasikan dalam bentuk film, gambar, dan lain-lain.
- 3) Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik. Dalam hal ini, media berguna untuk:
- a) menimbulkan kegairahan belajar,
 - b) memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dengan lingkungan dan kenyataan,
 - c) memungkinkan peserta didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.
- 4) Dengan adanya sifat yang unik pada setiap peserta didik ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap peserta didik, maka guru banyak mengalami kesulitan jika semuanya harus diatasi sendiri. Hal ini akan lebih sulit bila latar belakang lingkungan guru dengan peserta didik juga berbeda. Masalah ini dapat diatasi dengan media pendidikan, yaitu dengan kemampuannya dalam:
- a) memberikan perangsang yang sama,
 - b) menyamakan pengalaman,
 - c) menimbulkan persepsi yang sama.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Selain memiliki fungsi, media pembelajaran juga mempunyai manfaat yang beragam. Sudjana dan Rivai (dalam Arsyad, 1997: 25) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar peserta didik sebagai berikut.

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh peserta didik dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh pendidik, sehingga peserta didik tidak bosan dan guru pun tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru harus mengajar pada setiap jam pelajaran.
- 4) Peserta didik dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian pendidik, tetapi juga melakukan aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Hamalik (dalam Erianawati, 2005: 176) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik. Penggunaan media pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses belajar mengajar dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu.

Media pembelajaran juga dapat membantu peserta didik meningkatkan pemahaman, menyajikan dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.

4. Multimedia Interaktif

a. Pengertian dan Peranan

Pemanfaatan komputer untuk pendidikan yang sering dinamakan pembelajaran dengan bantuan komputer (CAI) dikembangkan dalam beberapa format, antara lain *drills and practice*, *tutorial*, simulasi, permainan, dan *discovery*. Di samping itu, komputer juga digunakan untuk mengadministrasikan tes dan pengelolaan administrasi sekolah (Arsyad, 1997: 53). Komputer adalah suatu medium interaktif, di mana peserta didik memiliki kesempatan untuk berinteraksi dalam bentuk mempengaruhi atau mengubah urutan yang disajikan. Komputer juga mempunyai nilai lebih karena dapat memberikan peserta didik pengalaman kinestetik melalui penggunaan *keyboard* komputer. Hamalik (2003: 237) berpendapat sama dengan Arsyad yang menyatakan bahwa:

“komputer dapat digunakan sebagai alat instruksional yang disebut pengajaran dengan bantuan komputer (*Computer Asisted Instruction* disingkat CAI). Bentuk pengajaran ini menjadi pelengkap pengajaran kelas yang sedang berlangsung, dalam hal mana peserta didik memperoleh informasi dan keterampilan serta menerima bantuan langsung.”

Definisi multimedia juga diterangkan oleh Mayer (2009: 3) yang menyatakan bahwa:

“saya sendiri mendefinisikan “multimedia” sebagai “presentasi materi dengan menggunakan kata-kata sekaligus gambar-gambar.” Yang saya maksud dengan ‘kata’ di sini adalah materinya disajikan dalam *verbal form* atau bentuk verbal, misalnya menggunakan teks kata-kata yang tercetak atau terucapkan. Yang saya maksud dengan ‘gambar’ adalah materinya disajikan dalam *pictorial form* atau bentuk gambar. Hal ini bisa dalam bentuk menggunakan grafik statis (termasuk ilustrasi, grafik, foto, dan peta) atau menggunakan grafik dinamis (termasuk animasi dan video). Dalam buku teks, kata-kata bisa disajikan sebagai teks cetak dan gambar-gambar bisa disajikan sebagai ilustrasi atau bentuk-bentuk grafik lainnya.”

Hal serupa juga diterangkan oleh Suyanto (2005: 21) yang menyatakan bahwa multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar gerak (video dan animasi) dengan menggabungkan *link* dan *tool* yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi. Dalam definisi ini, terkandung empat komponen multimedia. Pertama, harus ada komputer yang mengkoordinasikan apa yang dilihat dan didengar, yang berinteraksi dengan pengguna. Kedua, harus ada *link* yang menghubungkan antara pengguna dengan informasi. Ketiga, harus ada alat navigasi yang memandu, menjelajah jaringan informasi yang saling terhubung. Keempat, multimedia menyediakan tempat untuk mengumpulkan, memroses, dan mengkomunikasikan informasi dan ide pengguna sendiri.

Untuk menghasilkan CD media pembelajaran interaktif berbasis komputer yang baik dan layak digunakan, ada beberapa aspek yang harus diperhatikan dalam proses pengembangannya. Beberapa ahli mengemukakan pendapatnya di bawah ini.

1) Teks

Hampir semua orang yang biasa menggunakan komputer sudah terbiasa dengan teks. Teks merupakan dasar dari pengolahan kata dan informasi berbasis

multimedia. Hal yang perlu diperhatikan dalam penggunaan teks adalah ukuran huruf, jenis huruf, huruf besar, huruf kecil, pemberian warna, spasi, judul teks, *outline*, *heading*, *sequencing list*, *number in teks*, panjang paragraf, panjang kalimat, panjang kata, dan mengklarifikasi teks.

2) Warna

Penggunaan warna dalam penampilan informasi pada layar tampilan merupakan satu isu yang sangat menarik untuk diamati. Penggunaan warna yang sesuai dengan pengguna akan mempertinggi efektivitas tampilan grafis (Santosa, 2004: 13). Warna dapat meningkatkan interaksi di antara mereka. Pada program-program aplikasi, sering kali digunakan campuran warna yang membuat mata merasa tidak nyaman, karena mata harus selalu melakukan penyesuaian dengan warna tampilan yang digunakan.

3) Audio

Untuk bisa menciptakan suasana yang mendukung proses pembelajaran, penyajian audio merupakan cara lain untuk lebih memperjelas pengertian suatu informasi. Suara dapat lebih menjelaskan karakteristik suatu gambar, misalnya musik dan suara efek. Melalui musik, kerja otak kanan dapat meningkat sehingga akan memacu kecerdasan seseorang. Pemilihan musik yang tepat dapat meningkatkan penyerapan materi pembelajaran. Keuntungan musik dalam proses pembelajaran yaitu membuat peserta didik rileks dan mengurangi stres, merangsang kreativitas dan kemampuan berpikir, merangsang minat baca, keterampilan motorik. dan perbendaharaan kosa kata.

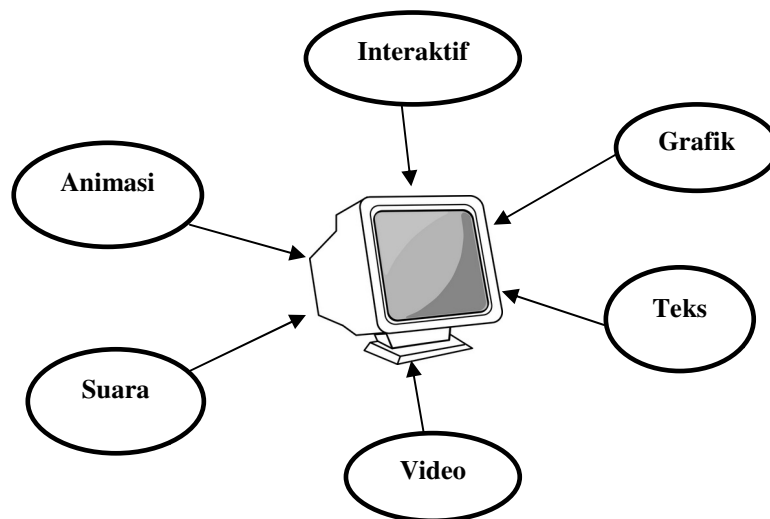
4) Gambar

Secara umum, gambar atau grafik berarti *still image* seperti foto dan gambar. Manusia sangat berorientasi pada visual dan gambar yang merupakan sarana yang sangat baik untuk menyajikan informasi. Gambar atau foto adalah media yang paling umum dipakai. Kelebihan dari penggunaan media gambar yaitu sifatnya konkret, gambar dapat mengatasi batasan ruang dan waktu, dapat mengatasi keterbatasan pengamatan, dan dapat memperjelas suatu masalah (Sutopo, 2003: 9).

5) Animasi

Animasi adalah gerakan *image* atau video, seperti gerakan orang sedang berjalan, dan lain-lain. Konsep animasi adalah menggambarkan sulitnya menyajikan informasi dengan satu gambar atau sekumpulan gambar, juga tidak dapat menggunakan teks untuk menerangkan informasi (Sutopo, 2003: 12). Untuk lebih memperjelas materi, diperlukan animasi yang bisa membuat peserta didik lebih memahami materi yang disajikan.

Seperti pada penjelasan di atas, multimedia merupakan kumpulan dari beberapa bentuk media yang berbeda, termasuk didalamnya video, grafik, audio, teks, dan objek nyata dan model. Munir (dalam Mulyadi, 2010: 22) menggambarkan multimedia sebagai berikut:



Gambar 1. Hubungan Multimedia dengan Media Lain

Dari penjelasan di atas, maka multimedia pembelajaran interaktif bisa diartikan sebagai penggunaan berbagai media, termasuk di dalamnya teks, gambar, video, suara dan animasi, yang membawa pesan-pesan atau informasi dengan tujuan pembelajaran atau bersifat instruksional yang disampaikan dan ditampilkan dengan menggunakan bantuan komputer secara saling aktif untuk memberikan kemudahan dalam menampilkannya dan menyampaikan pesan didalamnya.

b. Karakteristik Multimedia Interaktif

Sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran, pemilihan dan penggunaan multimedia pembelajaran harus memperhatikan karakteristik komponen lain, seperti tujuan, materi, strategi, dan juga evaluasi pembelajaran. Karakteristik multimedia pembelajaran adalah sebagai berikut.

1. Memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual.

2. Bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna.
3. Bersifat mandiri, dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain.

Selain memenuhi ketiga karakteristik tersebut, multimedia pembelajaran sebaiknya juga memenuhi fungsi sebagai berikut.

1. Mampu memperkuat respon pengguna secepatnya dan sesering mungkin.
2. Mampu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengontrol laju kecepatan belajarnya sendiri.
3. Memperhatikan bahwa peserta didik mengikuti suatu urutan yang koheren dan terkendalikan.
4. Mampu memberikan kesempatan adanya partisipasi dari pengguna dalam bentuk respon, baik berupa jawaban, pemilihan, keputusan, percobaan dan lain-lain.

Menurut Suyanto (2005: 21-22), multimedia mengubah kegiatan membaca menjadi dinamis dengan makna, kata-kata dalam aplikasi multimedia bisa menjadi pemicu yang dapat digunakan untuk memperluas cakupan teks dan untuk memeriksa suatu topik tertentu secara lebih luas. multimedia melakukan hal ini bukan hanya dengan menyediakan lebih banyak teks melainkan juga menghidupkan teks dalam menyertakan bunyi, gambar, musik, animasi, dan video.

Kelebihan multimedia adalah menarik indera dan menarik minat, karena merupakan gabungan antara pandangan, suara, dan gerakan. Lembaga riset dan penerbitan komputer, yaitu Computer Technology Research (CTR), menyatakan bahwa orang hanya mampu mengingat 20% dari yang dilihat dan 30% dari yang didengar. Tetapi, orang dapat mengingat 50% dari yang dilihat dan didengar serta 30% dari yang dilihat, didengar, dan dilakukan sekaligus. Jadi, multimedia sangatlah efektif. Multimedia menjadi *tool* yang ampuh untuk pembelajaran dan pendidikan serta untuk meraih keunggulan bersaing perusahaan (Suyanto, 2005: 23).

c. Kriteria Kualitas Multimedia Interaktif

Dalam hal merancang dan memproduksi multimedia interaktif, terdapat hal-hal yang harus ada dalam multimedia sebagai kriteria untuk menilai program multimedia interaktif (Munadi dalam Mulyadi, 2010: 24) yakni diuraikan sebagai berikut.

- a. Kemudahan navigasi. Sebuah program harus dirancang sesederhana mungkin.
- b. Kandungan kognisi. Kandungan isi program harus memberikan pengalaman kognitif (pengetahuan) yang dibutuhkan peserta didik.
- c. Integrasi media. Media harus mengintegrasikan beberapa aspek dan keterampilan lainnya yang harus dipelajari. Seperti keterampilan berbahasa, mendengarkan, berbicara, menulis dan membaca.
- d. Estetika. Untuk menarik minat pembelajar, media harus mempunyai tampilan yang artistik.

- e. Fungsi secara keseluruhan. Program yang dikembangkan harus memberikan pembelajaran kepada peserta didik sehingga pada waktu peserta didik selesai menjalankan sebuah program dia akan merasa telah mempelajari sesuatu.

Efektivitas merupakan suatu konsep yang sangat penting, karena mampu memberikan gambaran mengenai keberhasilan seseorang dalam mencapai sasarannya. Dengan kata lain, efektivitas belajar adalah tingkat pencapaian tujuan pembelajaran, termasuk dalam pembelajaran seni. Pencapaian tujuan tersebut berupa peningkatan pengetahuan dan keterampilan serta pengembangan sikap melalui proses pembelajaran. Kualitas media pembelajaran yang baik akan menghasilkan hasil belajar yang baik pula.

d. Format Multimedia Interaktif

Menurut Prasetyo (dalam Ginanjar, 2010: 11-13; Arsyad, 1997: 53)), format sajian multimedia pembelajaran dapat dikategorikan ke dalam lima kelompok sebagai berikut.

1) Tutorial

Format sajian ini merupakan multimedia pembelajaran yang dalam penyampaian materinya dilakukan secara tutorial, sebagaimana layaknya tutorial yang dilakukan oleh guru atau instruktur. Informasi yang berisi suatu konsep disajikan dengan teks, gambar, baik diam atau bergerak dan grafik. Pada saat yang tepat, yaitu ketika dianggap bahwa pengguna telah membaca, menginterpretasikan, dan menyerap konsep itu, diajukan serangkaian pertanyaan atau tugas. Jika jawaban atau respon pengguna benar, kemudian dilanjutkan dengan materi berikutnya. Jika jawaban atau respon pengguna salah, pengguna

harus mengulang memahami konsep tersebut secara keseluruhan ataupun pada bagian-bagian tertentu saja (*remedial*). Kemudian, pada bagian akhir biasanya akan diberikan serangkaian pertanyaan yang merupakan tes untuk mengukur tingkat pemahaman pengguna atas konsep atau materi yang disampaikan.

2) *Drill dan Practice*

Format ini dimaksudkan untuk melatih pengguna sehingga memiliki kemahiran dalam suatu keterampilan atau memperkuat penguasaan suatu konsep. Program menyediakan serangkaian soal atau pertanyaan yang biasanya ditampilkan secara acak, sehingga setiap kali digunakan, soal atau pertanyaan yang tampil selalu berbeda, atau paling tidak dalam kombinasi yang berbeda. Program ini dilengkapi dengan jawaban yang benar, lengkap dengan penjelasannya sehingga diharapkan pengguna bisa memahami suatu konsep tertentu. Pada bahagian akhir, pengguna bisa melihat skor akhir yang dia capai, sebagai indikator untuk mengukur tingkat keberhasilan dalam memecahkan soal-soal yang diajukan.

3) *Simulasi*

Multimedia pembelajaran dengan format ini mencoba menyamai proses dinamis yang terjadi di dunia nyata, misalnya untuk mensimulasikan pesawat terbang, di mana pengguna seolah-olah melakukan aktivitas menerbangkan pesawat terbang.

4) *Percobaan atau Eksperimen*

Format ini mirip dengan format simulasi, namun lebih ditujukan pada kegiatan-kegiatan yang bersifat eksperimen, seperti kegiatan praktikum di

laboratorium bahasa, IPA, biologi atau kimia. Program menyediakan serangkaian peralatan dan bahan, kemudian pengguna bisa melakukan percobaan atau eksperimen sesuai petunjuk dan kemudian mengembangkan eksperimen-eksperimen lain berdasarkan petunjuk tersebut. Diharapkan pada akhirnya pengguna dapat menjelaskan suatu konsep atau fenomena tertentu berdasarkan eksperimen yang mereka lakukan secara maya tersebut.

5) Permainan

Tentu saja bentuk permainan yang disajikan di sini tetap mengacu pada proses pembelajaran dan dengan program multimedia berformat ini diharapkan terjadi aktifitas belajar sambil bermain. Dengan demikian, pengguna tidak merasa bahwa mereka sesungguhnya sedang belajar.

e. Manfaat Multimedia Interaktif terhadap Pembelajaran

Apabila multimedia pembelajaran dipilih, dikembangkan, dan digunakan secara tepat dan baik, akan memberi manfaat yang sangat besar bagi para guru dan peserta didik. Manfaat media dalam kegiatan pembelajaran tidak lain adalah memperlancar proses interaksi antara guru dengan peserta didik, dalam hal ini membantu peserta didik belajar secara optimal.

Secara umum, manfaat yang dapat diperoleh adalah proses pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar dapat dikurangi, kualitas belajar peserta didik dapat ditingkatkan dan proses belajar mengajar dapat dilakukan di mana dan kapan saja, serta sikap belajar peserta didik dapat ditingkatkan. Arsyad (2002: 25-27) menyatakan bahwa manfaat media pembelajaran di dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut.

1. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
2. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dan lingkungannya, dan memungkinkan peserta didik untuk belajar sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
3. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
4. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada peserta didik tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan pendidik, masyarakat, dan lingkungan.

Pemanfaatan multimedia sebagai media pembelajaran yang interaktif tentunya akan lebih menyenangkan karena adanya umpan balik atau *feedback*. Connellan (dalam Sprenger, 2011: 78) menggambarkan tiga jenis umpan balik, yaitu umpan balik *motivational* (bersifat motivasi) untuk mempercepat perkembangan, umpan balik *informational* (bersifat informatif) yang membuat peserta didik dapat memperkirakan perkembangan, dan umpan balik *developmental* (bersifat pengembangan) untuk membantu peserta didik yang tidak tampil dengan baik. Setiap jenis umpan balik ini berguna di kelas dan membantu dalam penguatan yang diberikan oleh pendidik.

Penggunaan perangkat lunak multimedia dalam proses pembelajaran akan meningkatkan efisiensi, motivasi, memfasilitasi belajar aktif, belajar

eksperimental, konsisten dengan belajar yang berpusat pada peserta didik, dan membantu untuk belajar lebih baik (Suyanto, 2005: 340).

6. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif

a. Tahapan Pengembangan Produk

Untuk dapat menghasilkan produk media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan, digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan. Untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2008: 407). Luther (dalam Sutopo, 2003: 32) mengemukakan ada enam tahap pengembangan media pembelajaran, yaitu tahap *concept*, *design*, *material collection*, *assembly*, *testing*, dan *distribution*.

1) *Concept* (Konsep)

Tahap pertama adalah mengidentifikasi tujuan, pengguna, dan macam aplikasi (presentasi, interaktif, dll). Diperlukan pengidentifikasian tujuan kebutuhan belajar atau dalam beberapa hal masalah-masalah yang muncul dalam pembelajaran. Apapun yang dilakukan, tujuan adalah unsur paling penting dalam mendesain pembelajaran karena semua unsur bergantung pada tujuan.

2) *Design* (Perencanaan)

Tahap ini menyangkut rancangan yang akan dibuat dalam proyek yang akan dikerjakan. Rancangan tersebut adalah mengenai arsitektur, gaya dan kebutuhan material. Spesifikasi dibuat serinci mungkin sehingga pada tahap berikutnya langkah pengerjaan akan menjadi lebih mudah dan terarah. Berbagai macam perancangan dapat dibagi menjadi tiga macam, yaitu a) desain berbasis

multimedia memerlukan aspek interaktif yang menggunakan *storyboard* dan *flow chart*, b) desain struktur navigasi, memberikan gambaran *link* dari satu halaman ke halaman yang lain. Hal ini digunakan pada *multimedia nonlinier*, c) desain berorientasi objek, metode perancangan di mana komponen multimedia dinyatakan sebagai objek.

3) *Material Collecting* (Pengumpulan Bahan)

Pada tahap ini, dilakukan pengumpulan bahan seperti *clip art*, *image*, animasi, audio, gambar, foto dan lain-lain. Bahan dapat diperoleh dari sumber mana saja, baik dari data yang terdapat dalam *library*, bahan yang sudah ada pada pihak lain, seperti *download internet* maupun yang khusus dibuat oleh pihak lain.

4) *Assembly* (Pembuatan)

Tahap ini merupakan tahap pembuatan di mana semua bahan sudah terkumpul. Pembuatan aplikasi adalah berdasarkan *storyboard*, *flow chart view*, struktur navigasi, atau diagram objek yang berasal dari tahap *design*.

5) *Testing* (Uji coba)

Uji coba dilakukan setelah selesai tahap pembuatan dan seluruh data telah dimasukkan. Mengingat bahwa produk yang dibuat akan digunakan secara luas sebagai sarana pembelajaran, maka terhadap produk pembelajaran yang dibuat harus dilakukan validasi. Validasi adalah proses permintaan persetujuan atau pengesahan terhadap kesesuaian media dengan kebutuhan. Validasi bertujuan untuk memperoleh pengakuan atau pengesahan kesesuaian media dengan kebutuhan sehingga media tersebut layak dan cocok digunakan dalam

pembelajaran. Validasi ini dilakukan dengan melibatkan pihak praktisi yang ahli dibidang media.

6) *Distribution* (Distribusi atau Digitasi)

Tahap distribusi merupakan tahap terakhir dari pembuatan sebuah proyek pengembangan media. Distribusi merupakan langkah untuk menyebarluaskan produk pembelajaran dan menjelaskan tujuan pengembangan produk media pembelajaran tersebut, sehingga pengguna dapat mengetahui bagaimana cara menjalankan produk yang telah dibuat.

b. Evaluasi Media

Sadiman, dkk (2007: 181) mengungkapkan ada dua macam bentuk pengujian media (termasuk produk pembelajaran yang lain) yang dikenal, yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif adalah proses yang dimaksudkan untuk mengumpulkan data tentang efektivitas dan efisiensi bahan-bahan pembelajaran (termasuk didalamnya media) untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Data tersebut dimaksudkan untuk memperbaiki dan menyempurnakan media yang bersangkutan agar lebih efektif dan efisien. Evaluasi sumatif adalah proses mengumpulkan data untuk menentukan apakah media yang telah diperbaiki dan disempurnakan tadi layak digunakan dalam situasi-situasi tertentu atau apakah media tersebut benar-benar efektif seperti yang dilaporkan.

Ada tiga tahapan evaluasi, yaitu evaluasi satu produk untuk satu pengguna dengan media sendiri (*one to one*), evaluasi kelompok kecil (*small group evaluation*), dan evaluasi lapangan (*field evaluation*). Pada evaluasi *one to one* ini,

dipilih dua orang peserta didik atau lebih yang dianggap mewakili populasi target dari program pembelajaran yang dibuat. Penyajian program pembelajaran dilakukan secara individual. Selain kepada peserta didik, program pembelajaran dapat juga dicobakan kepada ahli mata pelajaran (*content expert*) dan ahli media (*media specialist*). Berdasarkan hasil umpan balik itulah media pembelajaran direvisi (Sadiman, dkk, 2007: 182).

Pada evaluasi kelompok kecil dipilih 10-20 orang peserta didik yang dapat mewakili populasi target atau mencerminkan karakteristik populasi. Umpan balik dimintakan lagi dari subjek uji coba untuk perbaikan dan penyempurnaan media pembelajaran. Tahap yang ketiga adalah evaluasi lapangan. Program yang sudah direvisi, diperbaiki dan telah disempurnakan pada tahap sebelumnya diuji lagi pada tahap ini. Pada tahap terakhir dari evaluasi formatif ini, dipilih 30 orang peserta didik dengan berbagai karakteristik, sesuai dengan karakteristik populasi sasaran.

7. Adobe Flash

Adobe Flash merupakan contoh perangkat lunak aplikasi berbasis web yaitu perangkat lunak untuk merancang grafis dan animasi pada web (Suyanto, 2005: 228). Hal ini didukung oleh pernyataan Yudhiantoro (2006: 1) yang menyebutkan bahwa *Adobe Flash* adalah program yang ditujukan untuk desainer maupun programmer yang bermaksud merancang animasi untuk pembuatan halaman web dan presentasi untuk tujuan bisnis maupun proses pembelajaran hingga pembuatan *game* interaktif serta tujuan-tujuan lain yang lebih spesifik. Penekanan *flash* untuk pembuatan animasi (kreasi), serta mengimpor dan

memanipulasi berbagai tipe media (audio, video, *bitmap*, vektor, teks, grafik dan data).

Adobe flash adalah (1) program grafis animasi standar professional, (2) berbasis vektor, dengan *movie flashnya* (yang terdiri dari grafik, teks, animasi), (3) mampu untuk menghasilkan halaman web yang menarik, (4) bisa diakses lebih cepat dan terlihat halus pada skala resolusi layar berapapun, (5) karena adanya *actionscript* (suatu bahasa pemrograman berorientasi objek), maka bisa memasukkan unsur interaktif dalam *movie-nya*, (6) bagi para *designer*, *flash* menyediakan kemampuan yang lebih tinggi dan mempermudah dengan *tool* desain yang banyak, sehingga dapat membantu mereka agar lebih cepat dalam menciptakan suatu kreasi karya yang bagus dan berbobot, (7) bagi para pengembang, *flash* menyediakan *script* yang lebih kompleks dan canggih, referensi kode yang lebih banyak, *tool debug* yang dapat memeriksa kesalahan, dan pendefinisian komponen untuk aplikasi web, sehingga dapat digunakan untuk membangun aplikasi web yang lebih menarik dan dapat diandalkan (Yudhiantoro, 2006: 6-7).

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif sudah banyak dilakukan oleh mahasiswa di perguruan tinggi. Beberapa penelitian yang mendukung berhasilnya pembelajaran dengan multimedia interaktif sebagai berikut.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Ika Sri Wahyuni (2011) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Pola Kalimat Bahasa Indonesia

Terintegrasi pada Pembelajaran Keterampilan Menulis Laporan dengan *Macromedia Flash 8* untuk SMP” disimpulkan bahwa a) hasil uji ahli materi pembelajaran (guru) menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memiliki kualitas instruksional/pembelajaran yang sangat layak (dengan rerata 87,5%) dan kualitas isi sangat layak (dengan rerata 91,667%), b) hasil uji ahli media pembelajaran menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memiliki kualitas tampilan yang sangat layak (dengan rerata 87,5%), kualitas pemrograman sangat layak (dengan rerata 83,3%), dan kualitas instruksional/pembelajaran yang sangat layak (dengan rerata 90%), c) rata-rata hasil uji coba lapangan menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memiliki kualitas instruksional/pembelajaran layak (dengan rerata 70,128%), kualitas pemrograman yang layak (dengan rerata 74,091%), kualitas tampilan layak (dengan rerata 71, 548%). Hal tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran pola kalimat bahasa Indonesia terintegrasi pada keterampilan menulis laporan yang dikembangkan layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran di tingkat SMP.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Wisnu Mulyadi (2010) yang berjudul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif CAI Model *Instructional Games* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta didik”. Dari penelitian ini, didapatkan hasil 1) hampir seluruh peserta didik memberikan respon positif mengenai pembelajaran yang menggunakan multimedia pembelajaran *instructional games*, 2) multimedia *instructional games* yang telah dikembangkan dinilai Sangat Baik dan layak digunakan dengan rata-rata

persentase kelayakan 81,03% oleh ahli media dan 91,90% oleh ahli materi, 3) peserta didik memberikan penilaian Sangat Baik terhadap multimedia pembelajaran *instructional games* dengan persentase penilaian sebesar 85,156%, 4) terdapat peningkatan sebesar 6,016% dari hasil angket motivasi belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan multimedia *instructional games*.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, terbukti bahwa media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan. Media pembelajaran apresiasi puisi yang akan dikembangkan ini belum pernah dilakukan oleh mahasiswa, guru, maupun dosen yang khususnya ditujukan untuk tingkat SMP.

C. Kerangka Pikir

Perubahan Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) menjadi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) diharapkan mampu mencetak peserta didik yang lebih berkompeten. Penerapan KTSP di sekolah pada umumnya masih jauh dari Undang-Undang No. 2 Tahun 2003. Hal ini dikarenakan pembelajaran masih terpusat pada guru serta penggunaan buku teks yang masih sangat sering digunakan. Akibatnya, peserta didik kurang aktif mengikuti pembelajaran, suasana menjadi monoton atau membosankan, dan umpan balik yang diberikan peserta didik dengan guru tidak maksimal.

Penggunaan media pembelajaran yang masih sangat jarang dilakukan oleh guru membuat materi yang disampaikan kepada peserta didik menjadi abstrak atau susah untuk dipahami. Guru hanya mengandalkan buku teks dan

menggunakan media lainnya. Dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, pembelajaran sastra yang diajarkan masih menemui kesulitan kaitannya dengan media pembelajaran yang digunakan, misalnya media pembelajaran apresiasi puisi. Pemilihan bahan ajar sastra yang dituangkan dalam media, haruslah disesuaikan dengan perkembangan zaman, perkembangan ilmu pengetahuan, dan teknologi, terutama yang berhubungan langsung dengan kebutuhan masyarakat. Pemahaman apresiasi sastra lebih mengarah pada bagaimana menciptakan sikap menyenangkan karya sastra yaitu puisi dan prosa, serta bagaimana menilai (menginterpretasi, mengerti, dan menghayati) karya sastra tersebut. Di sisi lain, peserta didik membutuhkan sesuatu yang baru yang dapat meningkatkan motivasi belajar sehingga pembelajaran terasa menyenangkan dan mudah untuk dipahami.

Pembuatan media pembelajaran interaktif sangat diperlukan kaitannya dengan pemahaman materi dan keberhasilan peserta didik dengan cara pemberian umpan balik. Dipilihnya media pembelajaran interaktif karena memiliki beberapa keunggulan dibandingkan dengan media jenis lainnya. Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya, media pembelajaran menjadikan pembelajaran lebih efektif dan menyenangkan. Media pembelajaran apresiasi puisi yang akan dikembangkan ini diharapkan dapat membantu mengatasi masalah peserta didik yang kurang menyukai pembelajaran sastra. Melalui pendekatan interaktif, para peserta didik akan merasa senang dan nyaman di kelas karena mereka dapat bermain dengan media yang disediakan. Sebelum diimplementasikan, tentunya media pembelajaran perlu divalidasi dan diujicobakan agar menghasilkan media

pembelajaran yang benar-benar valid dan layak digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia di SMP, khususnya dalam pembelajaran apresiasi puisi.

Dengan adanya media pembelajaran ini, diharapkan aktivitas peserta didik dalam pembelajaran akan meningkat yang pada akhirnya dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis penelitian

Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research & Development*), yaitu penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran dan memvalidasi produk. Hal ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan Borg and Gall (dalam Sugiyono, 2008: 9) bahwa penelitian pengembangan adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran yang layak untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pembelajaran apresiasi puisi kelas VII dan kelas VIII SMP.

B. Model Pengembangan

Model pengembangan multimedia pembelajaran interaktif dalam penelitian ini menggunakan metode desain pengembangan pembelajaran yang dikembangkan oleh Borg & Gall (dalam Sukmadinata, 2009: 169) dengan langkah-langkah sebagai berikut.

1. Melakukan penelitian dan pengumpulan data. Dalam tahap ini dilakukan identifikasi perkiraan kebutuhan, kajian pustaka, dan penelitian dalam skala kecil yaitu pengamatan pembelajaran di kelas.
2. Melakukan perencanaan. Setelah mempelajari literatur selengkapya dan memperoleh informasi yang diperlukan, langkah selanjutnya adalah

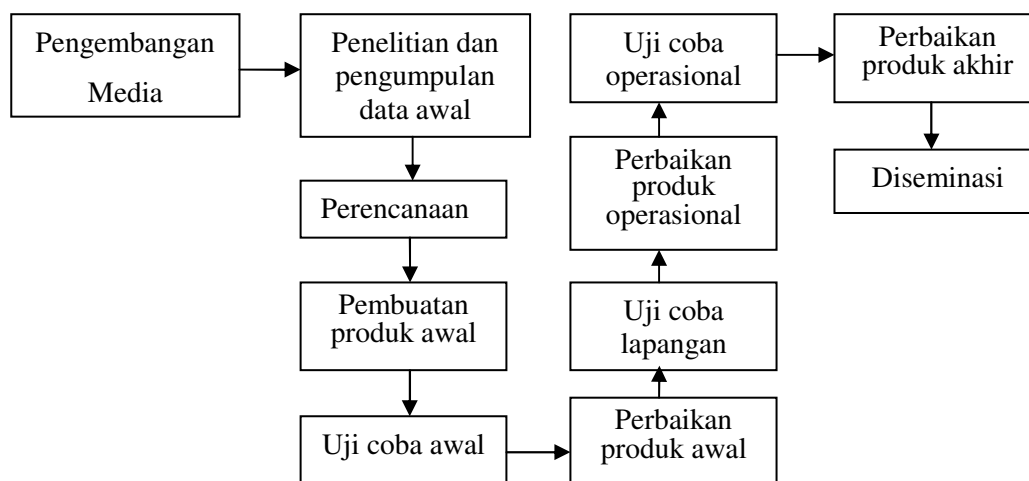
merencanakan pembuatan produk. Aspek yang penting dalam perencanaan yaitu tujuan yang harus dicapai pada produk yang akan dikembangkan.

3. Pembuatan produk awal. Setelah inisiasi dalam perencanaan lengkap, langkah selanjutnya dalam R & D adalah membuat bentuk awal produk pembelajaran yang dapat diuji coba. Dalam tahap pengembangan produk ini, termasuk pembuatan instrumen untuk mendapatkan umpan balik dari pengguna.
4. Uji coba awal. Setelah produk awal selesai, dilakukan uji coba awal yaitu evaluasi pakar yang berkaitan dengan bidang komputer atau teknologi informasi.
5. Perbaikan produk awal. Setelah dilakukan uji coba awal, tahap berikutnya adalah perbaikan produk sesuai dengan data yang diperoleh dari uji coba awal. Saran dari pakar digunakan untuk menyempurnakan produk.
6. Uji coba lapangan. Setelah produk awal diperbaiki sesuai saran dari pakar, dilaksanakan uji coba lapangan untuk mendapatkan evaluasi atas produk. Kuesioner dibuat untuk mendapatkan umpan balik dari peserta didik. Wawancara mendalam dilakukan terhadap beberapa orang peserta didik selama dalam tahap uji coba.
7. Perbaikan produk operasional. Setelah dilakukan uji coba lapangan, tahap berikutnya adalah mempelajari apakah produk pembelajaran sudah sesuai dengan tujuan yang ditentukan sebelumnya. Data yang diperoleh pada uji coba tersebut dianalisis, dan pengembang melakukan perbaikan yang diperlukan.
8. Melakukan uji coba operasional. Setelah dilakukan perbaikan produk operasional, tahap berikutnya adalah melakukan uji coba operasional untuk

mendapatkan evaluasi atas produk. Data wawancara, observasi, dan kuesioner dikumpulkan dan dianalisis.

9. Melakukan perbaikan terhadap produk akhir.
10. Mendesiminasikan dan mengimplementasikan produk (membuat laporan mengenai produk pada pertemuan profesional dan dalam jurnal, bekerjasama dengan penerbit untuk melakukan distribusi secara komersial, membantu distribusi untuk memberikan kendali mutu).

Dalam penelitian ini, hanya dibatasi dari tahap 1-9 yang disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP. Tahap ke-10 tidak dilakukan karena memerlukan waktu penyelesaian yang cukup lama. Alur tahapan pengembangan model Borg & Gall sebagai berikut.



Gambar 2. Tahapan Penelitian Pengembangan Borg & Gall

Selain model pengembangan Borg & Gall, peneliti juga menggunakan model pengembangan Luther (dalam Sutopo, 2003: 32) yang mengemukakan enam tahapan pengembangan. Tahapan tersebut yaitu *concept*, *collection*, *assembly*, *testing*, dan *distribution* yang telah dijelaskan dalam kajian teori.

C. Uji Coba Produk

1. Desain Uji Coba

Uji coba produk dilakukan untuk mendapatkan data yang akan digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi produk multimedia interaktif pada pembelajaran apresiasi puisi untuk peserta didik kelas VIII SMP Negeri 2 Kauman, Ponorogo. Dipilih kelas VIII dikarenakan peserta didik sudah melewati pembelajaran apresiasi pada kelas VII. Uji coba dilakukan meliputi tiga tahap, yaitu:

- a. uji coba satu-satu (perorangan),
- b. uji coba kelompok kecil,
- c. uji coba lapangan.

2. Subjek dan Objek Uji Coba

Subjek penelitian pengembangan ini adalah tiga ahli materi, satu ahli media, 6 orang peserta didik pada uji coba satu-satu, 15 orang peserta didik pada uji coba kelompok kecil, dan 30 peserta didik pada uji coba lapangan. Objek penelitian pengembangan ini yaitu berupa produk media pembelajaran apresiasi puisi yang sudah dikemas dalam bentuk CD (*compact disk*).

3. Jenis Data

Jenis data yang diperoleh pada penelitian ini adalah data kualitatif yang diperoleh dari ahli media, ahli materi pelajaran, dan peserta didik (subjek uji coba) terhadap kualitas dari masing-masing komponen pengembangan multimedia interaktif pada pembelajaran apresiasi puisi. Uji coba produk dimaksudkan untuk

mengumpulkan data yang dapat digunakan sebagai dasar untuk mengetahui kualitas materi pembelajaran, strategi pembelajaran apresiasi puisi, dan kualitas pemrograman. Data yang diperoleh dari hasil uji coba adalah data kuantitatif sebagai data pokok, dan data kualitatif yang berupa uraian, saran, dan masukan dari subjek uji coba sebagai tambahan. Alat pengumpul data yang berupa angket menggunakan skala Likert, yang dibagi menjadi lima skala/rentang, yaitu Sangat Baik (SB) = 5, Baik (B) = 4, Cukup (C) = 3, Kurang (K) = 2, dan Sangat kurang (SK) = 1.

D. Instrumen Pengumpulan Data

1. Angket

Angket yang disusun meliputi tiga jenis sesuai dengan peran dan posisi responden dalam penelitian pengembangan ini, yaitu a) angket untuk ahli materi, b) angket untuk ahli media, dan c) angket untuk peserta didik. Selain itu, angket yang disusun meliputi tiga aspek, yakni a) aspek pembelajaran atau instruksional, b) aspek isi atau *content*, dan c) aspek permediaan. Hal ini untuk menilai produk yang telah dikembangkan, baik dari segi isi, desain dan *layout*, teks, animasi, dan juga kombinasi untuk menumbuhkan rasa ketertarikan peserta didik dan mampu meningkatkan motivasi untuk belajar menggunakan berbagai sumber belajar, salah satunya menggunakan multimedia interkatif yang dikembangkan tersebut.

2. Wawancara

Wawancara dipakai sebagai alat pengumpul data dari ahli materi dan ahli media sehubungan dengan saran, kritik, dan masukan. Diskusi dilakukan

dengan ahli pembelajaran/materi, ahli media, dan peserta didik pada saat uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan.

Kualitas instrumen sangat menentukan data yang terkumpul. Instrumen yang baik adalah instrumen yang memiliki reliabilitas dan validitas isi yang baik, maka peneliti melakukan kegiatan a) analisis dokumen, b) pembuatan kisi-kisi, c) konsultasi dengan dosen pembimbing atau ahli, d) konsultasi dengan teman sejawat, dan e) penulisan instrumen. Berikut ini kisi-kisi yang telah dimodifikasi dari Yudana (2011: 113-115) disesuaikan dengan kebutuhan penelitian yang digunakan untuk validitas dan reliabilitas instrumen.

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Media

No.	Aspek penilaian	Indikator	Jumlah butir
1.	Pemograman	Interaktivitas	1
		Tombol navigasi	1
		Menu sajian	2
		Petunjuk penggunaan	1
		Respon peserta didik	1
		Efisiensi	1
2.	Tampilan	Jenis huruf	1
		Ukuran huruf	1
		Penggunaan jarak (baris, alinea, karakter)	1
		Keterbacaan teks	1
		Gambar dan animasi	2
		Musik	1
		Tata letak (<i>layout</i>)	1
		Tombol navigasi	2
		Warna latar belakang teks	1
		Penyajian antarhalaman	1

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Materi

No.	Aspek penilaian	Indikator	Jumlah butir
1.	Pembelajaran	Tujuan pembelajaran	1
		Tujuan pembelajaran, materi, dan tes	1
		Motivasi	1
		Materi	4
		Petunjuk penggunaan	1
		Pemberian contoh	1
		Latihan	2
		Penguatan	1
		Balikan (<i>feedback</i>)	1
		Rangkuman materi pembelajaran	1
		Petunjuk pengerjaan latihan dan evaluasi akhir	1
		Latihan dan evaluasi akhir	1
2.	Isi/materi	Standar kompetensi	1
		Kompetensi dasar	1
		Indikator	1
		Materi	5
		Keterbacaan teks	1
		Gambar dan animasi	1
		Penggunaan bahasa	1
		Umpan balik	1
		Latihan dan evaluasi akhir	1

Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen untuk Pengguna (Peserta Didik)

No.	Aspek penilaian	Indikator	Jumlah butir
1.	Pembelajaran	Petunjuk penggunaan	1
		Memulai program	1
		Mengakhiri program	1
		Memilih menu program	1
		Menggunakan program	1
		Penggunaan tombol navigasi	1
		Petunjuk mengerjakan latihan dan evaluasi akhir	1
2.	Materi	Kompetensi dasar	1
		Indikator	1
		Materi	2
		Keterbacaan teks	1
		Pemberian contoh	1
		Butir soal latihan dan evaluasi akhir	2
		Umpan balik (pembahasan)	1
3.	Media	Tampilan layar	1
		Warna latar belakang	1
		Desain latar belakang	1
		Tombol navigasi	1
		Tata letak teks	1
		Jenis huruf, ukuran huruf, spasi tulisan	1
		Warna huruf dengan latar belakang	1
		Gambar dan animasi	1
		Musik	1

E. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan dalam penelitian ini adalah mengacu pada model penelitian pengembangan Borg & Gall dan model pengembangan produk Luther. Kedua model pengembangan tersebut diadaptasi sehingga menghasilkan sebuah model pengembangan yang lebih sederhana, yang dijadikan sebagai

landasan dalam penelitian. Model pengembangan dalam penelitian ini disederhanakan dalam lima tahapan yang dijabarkan sebagai berikut.

1. Analisis Kebutuhan

Langkah identifikasi kebutuhan ini dimaksudkan untuk mengkaji tujuan produk yang akan dikembangkan. Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran interaktif sehingga dilakukan kajian pemanfaatan computer sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah.

Pada tahap ini, peneliti juga melakukan identifikasi silabus mata pelajaran Bahasa Indonesia SMP dan melakukan wawancara dengan guru serta peserta didik untuk menentukan materi yang tepat untuk dituangkan dalam media pembelajaran interaktif. Hasil wawancara inilah yang akan dijadikan dasar dalam mendesain dan mengumpulkan sumber bahan ajar yang akan dikembangkan sesuai dengan kondisi pembelajaran di sekolah.

2. *Design* (Perencanaan)

Setelah tahap analisis kebutuhan selesai, selanjutnya membuat rancangan media yang akan dikembangkan. Tahap desain meliputi kegiatan pengumpulan bahan-bahan (*material collecting*), pembuatan *flowchart view*, dan *storyboard* dengan tujuan memudahkan pengerjaan pembuatan media pada tahap berikutnya. Komponen-komponen dalam media, konsep, materi, tes/latihan, gambar, dan *layout* juga ditentukan dalam tahap ini.

3. *Assembly* (Pembuatan Produk Awal)

Setelah semua bahan terkumpul, bahan-bahan tersebut dimasukkan dalam program untuk dibuat produk media pembelajaran. Proses pembuatan

produk awal media pembelajaran ini berdasarkan *flowchart view* dan *storyboard* yang telah dibuat.

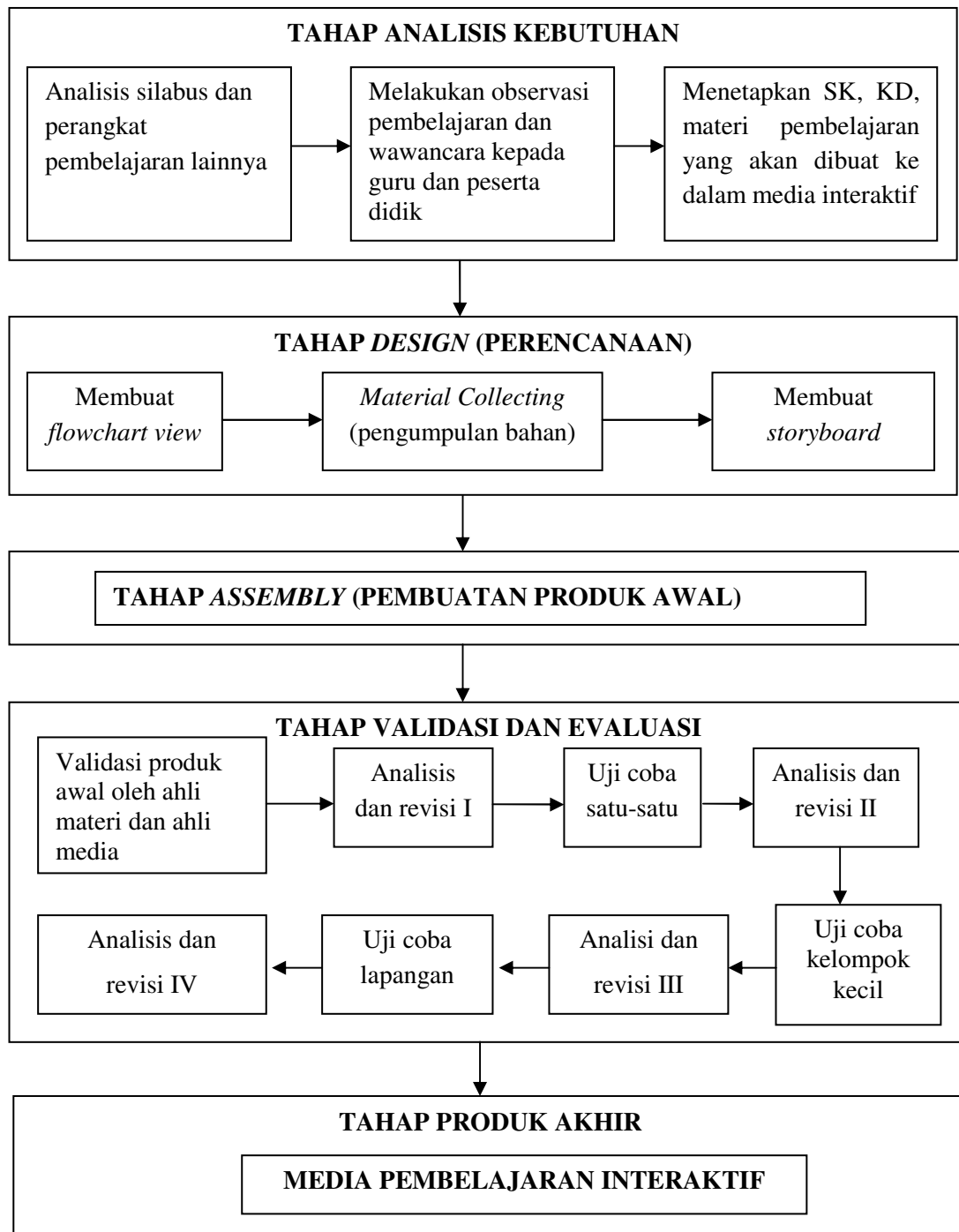
4. Validasi dan Evaluasi

Tahap ini merupakan inti dari seluruh rangkaian tahap pengembangan produk yang harus ditempuh. Pada penelitian pengembangan ini, sebelum peneliti melakukan validasi dan evaluasi, terlebih dahulu peneliti telah mengkonsultasikan produk awal yang telah dibuat kepada dosen pembimbing guna memperoleh masukan.

Sugiyono (2008: 302) menyatakan “validasi terhadap desain produk awal dilakukan dengan cara meminta beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk yang dirancang”. Dalam penelitian pengembangan media pembelajaran ini, validasi dilakukan oleh pakar atau dosen ahli. Hasil validasi dari dosen digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi terhadap media yang dikembangkan dan sebagai dasar untuk melakukan uji coba produk pada peserta didik SMP sebagai calon pengguna.

5. Produk Akhir

Tahap ini merupakan tahap akhir dari seluruh rangkaian tahap pengembangan media. Pada tahap ini, telah dihasilkan produk berupa media pembelajaran interaktif yang sudah direvisi berdasarkan uji coba lapangan. Berikut disajikan rangkaian prosedur penelitian pengembangan secara rinci.



Gambar 3. Prosedur Pengembangan Media

F. Teknik Analisis Data

Data kualitatif yang berupa kritik dan saran dari ahli media, ahli materi, dan pengguna (peserta didik) dianalisis dengan statistik deskriptif sebagai pedoman untuk memperbaiki multimedia interaktif yang dikembangkan. Hasil angket dianalisis dengan kriteria sebagai berikut.

Sangat baik (SB) = 5

Baik (B) = 4

Cukup (C) = 3

Kurang (K) = 2

Sangat kurang (SK) = 1

Untuk menganalisis data tentang kelayakan media pembelajaran interaktif dilakukan langkah-langkah sebagai berikut.

- 1) Melakukan tabulasi/rekapitulasi data hasil penelitian.
- 2) Menghitung rata-rata skor tiap indikator dengan rumus:

$$X = \frac{\sum X}{N}$$

X = skor rata-rata

$\sum X$ = jumlah skor

N = jumlah subjek uji coba

- 3) Menjumlahkan rerata skor tiap aspek
- 4) Menginterpretasikan secara kualitatif jumlah rerata skor tiap aspek dengan menggunakan rumus konversi skor skala lima berikut ini (Azwar, 2007: 163).

Tabel 4. Kriteria Penilaian Kelayakan Multimedia Interaktif

Skor	Interval skor	Nilai	Kategori
1	$M_i + 1,50Sb_i < X$	A	Sangat Baik
2	$M_i + 0,50Sb_i < X \leq M_i + 1,50Sb_i$	B	Baik
3	$M_i - 0,50Sb_i < X \leq M_i + 0,50Sb_i$	C	Cukup
4	$M_i - 1,50Sb_i < X \leq M_i - 0,50Sb_i$	D	Kurang
5	$X \leq M_i - 1,50Sb_i$	E	Sangat Kurang

Sumber: Azwar (2007:163)

Keterangan:

X = jumlah rerata skor

Skor maksimal ideal = jumlah indikator x skor tertinggi

Skor minimal ideal = jumlah indikator x skor terendah

M_i = mean ideal = $\frac{1}{2}$ (skor maksimal ideal + skor minimal ideal)

Sb_i = simpangan baku ideal = $\frac{1}{6}$ (skor maksimal ideal – skor minimal ideal)

Tabel 5. Pedoman Konversi Skor Hasil Penilaian ke dalam Nilai dengan Lima Kategori

Skor	Interval	Nilai	Kriteria
5	$X > 4,01$	A	Sangat Baik
4	$3,34 < X \leq 4,01$	B	Baik
3	$2,26 < X \leq 3,34$	C	Cukup
2	$1,99 < X \leq 2,26$	D	Kurang
1	$X \leq 1,99$	E	Sangat Kurang

Dari perbandingan skor tersebut, diperoleh standar kualitas produk media pembelajaran dengan rincian sebagai berikut.

1. Produk media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan Sangat Baik (A) bila rata-rata skor yang diperoleh lebih dari 4,01.

2. Produk media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan Baik (B) bila rata-rata skor yang diperoleh antara 3,34 sampai dengan 4,01.
3. Produk media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan Cukup (C) bila rata-rata skor yang diperoleh antara 2,26 sampai dengan 3,34.
4. Produk media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan Kurang (D) bila rata-rata skor yang diperoleh antara 1,99 sampai dengan 2,26.
5. Produk media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan Sangat Kurang (E) bila rata-rata skor yang diperoleh kurang dari 1,99.

Dalam penelitian pengembangan ini, ditetapkan nilai kelayakan produk sebagai media pembelajaran apresiasi puisi minimal adalah dengan kategori Baik. Jika penilaian media pembelajaran minimal mendapatkan nilai “Baik”, media yang dikembangkan dinyatakan “Layak” sebagai media pembelajaran.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Data Uji Coba

Produk hasil pengembangan dalam penelitian ini berupa *software* media pembelajaran apresiasi puisi dan materi pembelajaran apresiasi puisi yang telah divalidasi untuk tingkat SMP. Sebelum data uji coba diuraikan, terlebih dahulu diuraikan mengenai proses dan hasil pengembangan media pembelajaran apresiasi puisi yang akan diujicobakan.

1. Deskripsi Analisis Kebutuhan

Penelitian ini dimulai dengan melakukan survei ke Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 2 Kauman. Berdasarkan hasil survei tersebut, peneliti melakukan studi pustaka, observasi, serta wawancara dengan guru dan peserta didik. Studi pustaka dilakukan dengan cara mempelajari kurikulum mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMP terkait silabus, standar kompetensi, dan kompetensi dasar. Selain itu, teori-teori tentang multimedia interaktif dan hasil penelitian terdahulu diketahui bahwa penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran memberikan manfaat yang begitu tinggi terhadap proses pembelajaran, misalnya dalam memahami konsep materi puisi. Materi puisi yang cukup luas dapat dituangkan dan didesain ke dalam media interaktif sehingga peserta didik dapat menggunakan media tersebut sesuai dengan keinginan mereka.

Studi lapangan dilakukan dengan melakukan pengamatan dan juga wawancara. Dari hasil observasi, diperoleh data bahwa peserta didik mengalami

kejujutan sehingga pembelajaran di kelas terasa membosankan. Pembelajaran masih terpusat pada guru dan kadang pemaparan materi dengan *slide powerpoint presentation* yang belum interaktif. Akibatnya, banyak peserta didik yang mengantuk, tidak dapat memahami materi dengan baik, dan mengobrol dengan temannya. Dari hasil wawancara yang dilakukan dengan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia, diperoleh data bahwa salah satu materi pelajaran yang membutuhkan media pembelajaran adalah materi tentang puisi. Peserta didik memiliki kecenderungan sulit untuk memahami pembelajaran sastra, salah satunya puisi. Oleh karena itu, akan lebih menarik jika materi tersebut disajikan dalam sebuah media pembelajaran interaktif sehingga peserta didik menjadi lebih paham sekaligus pembelajaran terasa lebih menyenangkan.

Hasil wawancara dengan beberapa peserta didik, selama ini guru hanya menggunakan media buku teks dan LKS. Penggunaan media *powerpoint* hanya beberapa kali saja dan itu pun jarak waktunya sangat lama. Penggunaan media *powerpoint* masih bersifat satu arah dan belum melibatkan peserta didik secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Peserta didik hanya memperhatikan *slide* sambil mencatat materi yang ditampilkan. Bagi peserta didik yang intelektualnya rendah, mereka akan merasa bosan karena penggunaan media tersebut tidak jauh berbeda dengan metode mengajar guru di dalam kelas. Mereka tetap merasa bosan dan jenuh sehingga pembelajaran menjadi kurang kondusif.

Di sisi lain, fasilitas sekolah di antaranya laboratorium komputer yang cukup memadai belum pernah digunakan dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Selama ini hanya mata pelajaran TIK saja yang menggunakan laboratorium

tersebut. Oleh karena itu, disimpulkan bahwa perlunya dikembangkan media pembelajaran Bahasa Indonesia bagi peserta didik SMP, khususnya untuk menunjang pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia.

2. Deskripsi Pengembangan Produk Awal

a. *Design* (Perencanaan)

Setelah melakukan survei dan analisis kebutuhan guru maupun peserta didik, tahap selanjutnya adalah proses desain. Pada tahap ini, peneliti menentukan beberapa standar kompetensi yang berkaitan dengan materi yang akan dikembangkan. Standar kompetensi dan kompetensi dasar mengenai materi pembelajaran apresiasi puisi di SMP cukup banyak, yaitu pada kelas VII dan kelas VIII. Kompetensi dasar yang relevan di antaranya sebagai berikut.

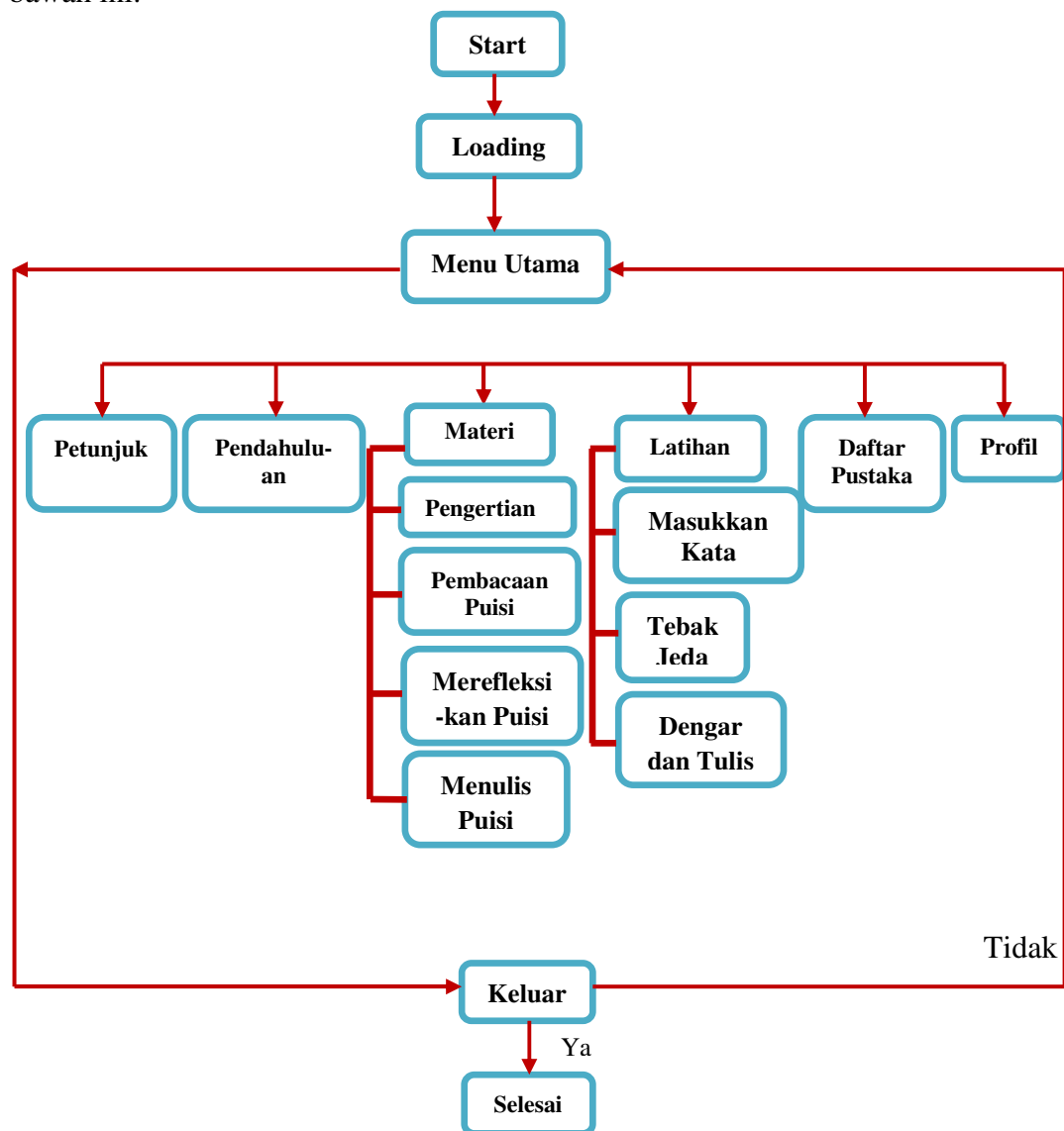
Tabel 6. Kompetensi Dasar Materi Pembelajaran Apresiasi Puisi SMP

No.	Kelas	Semester	Aspek	Kompetensi Dasar
1.	VII	2	Mendengarkan sastra	1. Menanggapi pembacaan puisi 2. Merefleksikan isi puisi yang dibacakan
			Membaca sastra	1. Membaca indah puisi dengan menggunakan irama, volume suara, mimik sesuai dengan isi puisi
			Menulis sastra	1. Menulis kreatif puisi berkenaan dengan keindahan alam 2. Menulis kreatif puisi berkenaan dengan peristiwa yang dialami
2.	VIII	2	Menulis sastra	1. Menulis puisi bebas dengan menggunakan pilihan kata yang sesuai 2. Menulis puisi bebas dengan memperhatikan unsur persajakan

Setelah bahan ajar yang dibutuhkan terkumpul, tahapan dalam proses desain pengembangan media adalah sebagai berikut.

1. *Flowchart View*

Flowchart view program digunakan untuk menggambarkan setiap langkah di dalam program komputer secara logika. Adapun alur dari *flowchart view* yang telah dibuat peneliti dalam pengembangan media interaktif terlihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 4. Alur *Flowchart View* Media Interaktif Pembelajaran Apresiasi Puisi

2. *Material Collecting* (Mengumpulkan Bahan)

Pada tahap ini, dilakukan dengan mengumpulkan bahan-bahan yang terkait dengan materi dan yang mendukung program, seperti foto, gambar, audio, animasi, dan *clipart*. Pengumpulan bahan dimaksudkan agar lebih memudahkan proses pembuatan media, sehingga ketika proses pembuatan dilakukan, bahan-bahan yang akan dimasukkan sudah terkumpul.

3. *Storyboard*

Tahap membuat *storyboard* adalah penggambaran mengenai tampilan dari program yang akan dibuat. *Storyboard* digunakan untuk memudahkan dalam menerjemahkan ke dalam bahasa pemrograman. Pembuatan *storyboard* didasarkan pada *flowchart view* yang telah dibuat seperti yang telah dijelaskan pada gambar 8 di atas. Tampilan *storyboard* dapat dilihat pada lampiran.

b. *Assembly* (Pembuatan Produk Awal)

Tahap selanjutnya adalah pembuatan produk awal. Pada tahap ini, bahan-bahan yang telah dikumpulkan seperti foto, gambar, audio, animasi, dan *clipart* dimasukkan dalam program *Adobe Flash* dengan alur sesuai *flowchart view* dan tampilan berdasarkan *storyboard* yang telah dibuat. Selain menggunakan *Adobe Flash* sebagai program utama, diperlukan pula program-program lain yang menunjang pembuatan media pembelajaran interaktif yang akan dikembangkan.

Materi yang disajikan dalam media pembelajaran interaktif adalah materi tentang puisi, yang di dalamnya terdapat kompetensi dasar, uraian materi dan contoh, latihan soal/evaluasi, dan memuat profil tentang pengembang, dosen pembimbing serta programmer. Tampilan visual dari komponen-komponen yang

terdapat dalam CD pembelajaran interaktif materi puisi dapat dilihat pada lampiran.

Produk media pembelajaran ini dikemas dalam bentuk kepingan CD interaktif yang dapat dijalankan dengan spesifikasi komputer sebagai berikut.

- 1) Intel Pentium 200MHz atau di atasnya.
- 2) Memori 64MB, direkomendasikan 128 MB.
- 3) 85 MB sisa ruang hardisk.
- 4) Monitor SVGA dengan resolusi 1024 X 768.
- 5) *Sound Card* (disarankan).
- 6) Sistem operasi Windows 98 SE, Windows ME, Windows NT 4.0, Windows 2000, Windows XP, atau Windows 7.

Syarat-syarat di atas merupakan syarat minimal untuk menjalankan program *Adobe Flash*. Untuk mendapatkan grafis yang baik, harus menggunakan komputer dengan spesifikasi yang lebih baik.

3. Uji Coba Produk

a. Data Uji Coba Ahli Materi dan Ahli Media

Produk awal yang berupa *software* media pembelajaran interaktif mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan materi puisi telah divalidasi. Dari proses validasi, diperoleh dua macam data, yaitu data hasil validasi ahli materi dan data hasil validasi ahli media. Data tersebut merupakan tanggapan ahli media dan ahli materi mengenai produk media pembelajaran interaktif dengan materi puisi. Data dari ahli media dan ahli materi digunakan sebagai dasar untuk merevisi produk sebelum produk/*software* tersebut diujicobakan.

1) Validasi Ahli Materi

Ahli materi yang menjadi validator dalam produk penelitian ini adalah dosen dan guru mata pelajaran di sekolah yang akan dijadikan tempat penelitian. Dosen yang menjadi validator materi adalah ibu Dra. Wiyatmi, M.Hum. Pertimbangan dipilihnya beliau karena memiliki kompetensi sesuai dengan pokok bahasan dalam media yang dikembangkan, yaitu materi puisi.

Selain itu, peneliti juga melibatkan dua guru mata pelajaran Bahasa Indonesia, yaitu ibu Rr. Sri Indawati, S.Pd. dan Dra. Usnida Mubarakah, M.Pd. Pertimbangan melibatkan guru dikarenakan guru sebagai calon pengguna dan pada pelaksanaan pembelajaran lebih memahami kuantitas pembahasan materi yang disampaikan kepada peserta didik. Sebelum memberikan penilaian, peneliti mendampingi guru untuk mencoba menggunakan media dan mempelajari materi.

Validasi yang dilakukan oleh ahli materi ditinjau dari aspek materi, yang lebih menitikberatkan pada aspek pembelajaran dan aspek isi. Untuk memperoleh data tersebut, peneliti menggunakan angket jenis skala Likert dengan lima skala. Dalam pelaksanaannya, ahli materi mempelajari isi media pembelajaran kemudian melakukan penilaian terhadap media. Hasil penilaian ahli materi dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 7. Data Hasil Penilaian Kelayakan Aspek Pembelajaran oleh Ahli Materi

No.	Indikator	Dosen	Guru 1	Guru 2	Rerata skor	Kriteria
1.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	4	5	5	4,67	Sangat baik
2.	Kemudahan memahami petunjuk belajar	5	4	4	4,33	Sangat baik
3.	Kemutakhiran materi yang disajikan	5	5	4	4,67	Sangat baik
4.	Menunjukkan urutan penyampaian materi	5	4	4	4,33	Sangat baik
5.	Penggunaan bahasa untuk memperjelas materi dan tes, efektif dan mudah dipahami	5	5	4	4,67	Sangat baik
6.	Adanya pemberian tes yang cukup	4	4	2	3,33	Cukup
7.	Menunjukkan keseimbangan materi dengan tes	4	4	3	3,67	Baik
8.	Menunjukkan kesesuaian tes dengan tujuan pembelajaran materi yang disampaikan	4	4	3	3,67	Baik
9.	Sistem penilaian tes (evaluasi) sudah tepat	4	4	3	3,67	Baik
10.	Respon untuk jawaban tepat dan kurang tepat telah sesuai	4	4	5	4,33	Sangat baik
11.	Adanya pemberian motivasi belajar	5	5	4	4,67	Sangat baik
	Total rerata skor	49	48	41	46	Sangat baik
	Rerata skor	4,45	4,36	3,73	4,18	Sangat baik

Sumber: Data Primer

Tabel 8. Data Hasil Penilaian Kelayakan Aspek Isi oleh Ahli Materi

No.	Indikator	Dosen	Guru 1	Guru 2	Rerata skor	Kriteria
1.	Cakupan materi puisi sudah cukup	4	4	4	4,00	Baik
2.	Menunjukkan kejelasan konsep materi	4	5	4	4,33	Sangat baik
3.	Media pembelajaran menunjukkan keberurutan penyampaian materi	4	4	4	4,00	Baik
4.	Penggunaan bahasa untuk menjelaskan materi dan tes, efektif dan mudah dipahami	5	4	4	4,33	Sangat baik

Lanjutan

5.	Adanya petunjuk pengulangan untuk jawaban yang kurang tepat	4	4	4	4,00	Baik
6.	Menunjukkan konsistensi penyajian dalam setiap <i>slide</i>	4	4	5	4,33	Sangat baik
7.	Menunjukkan keserasian komposisi dalam setiap <i>slide</i>	4	5	4	4,33	Sangat baik
8.	Kejelasan pemilihan menu yang terdapat pada halaman utama	5	5	5	5,00	Sangat baik
9.	Kejelasan petunjuk mengerjakan tes	5	3	4	4,00	Baik
10.	Menunjukkan keseimbangan materi dan tes	5	4	3	4,00	Baik
11.	Keterbacaan teks yang digunakan dalam materi dan tes	5	4	4	4,33	Sangat baik
	Total rerata skor	49	46	45	46,70	Sangat baik
	Rerata skor	4,45	4,18	4,09	4,24	Sangat baik

Sumber: Data Primer

Selain melakukan penilaian, ahli materi juga memberikan saran dan komentar. Saran-saran tersebut dijadikan dasar untuk memperbaiki materi dalam media pembelajaran yang dikembangkan. Komentar dan saran revisi dari ahli materi sebagai berikut.

1. Contoh puisinya perlu ditambah puisi konvensional agar siswa bertambah apresiasinya.
2. Pada materi membaca puisi, belum disampaikan penjedaan sedangkan pada tes, materi membaca puisi adalah penjedaan. Tambahkan materi penjedaan atau ubah tes materi tersebut.
3. Ada beberapa petunjuk yang harus dibuat permanen.
4. Tes menulis puisi belum menunjukkan kreativitas siswa.

Hasil revidi ahli materi tersebut dijadikan acuan untuk memperbaiki produk media pembelajaran apresiasi puisi yang dikembangkan. Media pembelajaran apresiasi puisi diperbaiki dan disempurnakan sesuai masukan dari ahli materi tersebut agar layak diujicobakan ke tahap selanjutnya.

2) Validasi Ahli Media

Penilaian ahli media fokus pada aspek tampilan dan pemrograman. Ahli media yang menjadi validator produk dalam penelitian ini adalah bapak Kusnadi, M.Pd. Beliau adalah dosen Seni Tari yang melanjutkan studi S2 dengan program studi Teknologi Pembelajaran.

Data validasi ahli media diperoleh dengan menggunakan angket skala Likert yang mencakup aspek tampilan dan pemrograman. Dalam pelaksanaannya, ahli media mencoba menggunakan dan mencermati produk, memberikan penilaian, komentar, dan saran revisi produk. Data penilaian ahli media dari kelayakan aspek tampilan dan pemrograman dapat dilihat pada tabel 9 dan tabel 10 berikut.

Tabel 9. Data Hasil Penilaian Kelayakan Aspek Tampilan oleh Ahli Media

No.	Indikator	Rerata skor	Kriteria
1.	Pemilihan jenis huruf	4,00	Baik
2.	Ukuran huruf yang digunakan	4,00	Baik
3.	Pengaturan jarak (baris, alenia, dan karakter)	4,00	Baik
4.	Keterbacaan teks	4,00	Baik
5.	Tampilan gambar yang disajikan	3,00	Cukup
6.	Ketepatan penempatan gambar	4,00	Baik
7.	Pengaturan animasi	3,00	Cukup
8.	Kemenarikan penyajian animasi	3,00	Cukup
9.	Pilihan musik <i>backsound</i> yang digunakan	3,00	Cukup

Lanjutan

10.	Kejelasan suara (audio)	3,00	Cukup
11.	Kemenarikan desain <i>slide</i>	4,00	Baik
12.	Pengaturan <i>layout</i> (tata letak)	4,00	Baik
13.	Keserasian warna <i>background</i> dengan teks	3,00	Cukup
14.	Menampilkan tombol/ <i>icon</i> yang menarik	4,00	Baik
15.	Konsistensi penempatan tombol	4,00	Baik
	Total rerata skor	54,00	Baik
	Rerata skor	3,60	Baik

Sumber: Data Primer

Tabel 10. Data Hasil Penilaian Kelayakan Aspek Pemrograman oleh Ahli Media

No.	Indikator	Rerata skor	Kriteria
1.	Tingkat interaktivitas siswa dengan media	4,00	Baik
2.	Kemudahan pengoperasian navigasi	4,00	Baik
3.	Kemudahan memilih menu yang disajikan	4,00	Baik
4.	Kebebasan memilih menu yang disajikan	4,00	Baik
5.	Kemudahan dalam penggunaan sebagai media pembelajaran	4,00	Baik
6.	Kualitas pemberian respon pada siswa	4,00	Baik
7.	Keefektifan sebagai media pembelajaran	4,00	Baik
	Total rerata skor	28,00	Baik
	Rerata skor	4,00	Baik

Sumber: Data Primer

Selain melakukan penilaian, ahli media juga memberikan komentar dan saran untuk memperbaiki/revisi terhadap kualitas media pembelajaran yang dikembangkan. Komentar dan saran dari ahli media sebagai berikut.

1. Sisipkan *sound*, contoh pembacaan puisi secara bervariasi.
2. Animasi dan pemilihan *background* lebih dikembangkan lagi.
3. Gambar *background* jangan terlalu feminim atau ganti animasi.
4. Gambar *icon* harus yang mencerminkan pembacaan puisi.

Hasil revidi ahli media tersebut dijadikan acuan untuk memperbaiki produk media pembelajaran apresiasi puisi yang dikembangkan. Perbaikan dan penyempurnaan media disesuaikan dengan masukan dari ahli media sehingga produk yang dikembangkan layak untuk diujicobakan.

b. Data Uji Coba Satu-satu

Uji coba satu-satu dilakukan setelah revisi dilakukan berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media. Subjek uji coba satu-satu terdiri dari enam orang kelas VIII. Pemilihan enam orang peserta didik tersebut dilakukan oleh guru Bahasa Indonesia. Untuk mendapatkan data yang valid, dipilih enam orang peserta didik dengan kemampuan yang berbeda, yaitu dua orang dengan kemampuan rendah, dua orang dengan kemampuan sedang, dan dua orang dengan kemampuan tinggi. Hal ini bertujuan untuk mengetahui dampak penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap berbagai kemampuan peserta didik sehingga media pembelajaran ini dapat digunakan oleh semua peserta didik.

Uji coba satu-satu ini dilaksanakan untuk mengidentifikasi kekurangan produk yang telah dikaji dan dinilai oleh ahli materi dan ahli media. Pada uji coba ini, peserta didik diminta mengamati dan mempelajari isi media pembelajaran apresiasi puisi, lalu mengisi lembar penilaian. Penilaian pada uji coba satu-satu ini meliputi aspek materi, aspek tampilan, dan aspek pemrograman. Instrumen penilaian yang digunakan juga menggunakan angket dengan skala Likert, seperti lembar penilaian ahli materi dan ahli media. Hasil penilaian peserta didik pada uji coba satu-satu dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 11. Data Penilaian Aspek Materi oleh Peserta Didik
pada Uji Coba Satu-Satu

No.	Indikator	Rerata skor	Kriteria
1.	Kemudahan memahami petunjuk belajar	4,33	Sangat baik
2.	Menunjukkan kesesuaian tes dengan tujuan pembelajaran materi yang disampaikan	4,33	Sangat baik
3.	Respon untuk jawaban tepat dan kurang tepat telah sesuai	4,17	Sangat baik
4.	Adanya pemberian motivasi belajar	4,50	Sangat baik
5.	Cakupan materi puisi sudah cukup	4,50	Sangat baik
6.	Penggunaan bahasa untuk memperjelas materi dan tes, efektif dan mudah dipahami	4,83	Sangat baik
7.	Menunjukkan konsistensi penyajian dalam setiap <i>slide</i>	4,33	Sangat baik
8.	Kejelasan petunjuk mengerjakan tes	4,50	Sangat baik
9.	Menunjukkan adanya interaksi antara komputer dengan pengguna	4,17	Sangat baik
10.	Sajian materi memberikan motivasi untuk selalu merasa senang belajar	3,83	Baik
	Total rerata skor	43,49	Sangat baik
	Rerata skor	4,35	Sangat baik

Sumber: Data Primer

Tabel 12. Data Penilaian Aspek Tampilan oleh Peserta Didik
pada Uji Coba Satu-Satu

No.	Indikator	Rerata skor	Kriteria
1.	Pemilihan jenis huruf	4,50	Sangat baik
2.	Ukuran huruf yang digunakan	4,83	Sangat baik
3.	Pengaturan jarak (baris, alenia, dan karakter)	4,67	Sangat baik
4.	Keterbacaan teks	4,50	Sangat baik
5.	Tampilan gambar yang disajikan	4,67	Sangat baik
6.	Ketepatan penempatan gambar dan pengaturan animasi	4,33	Sangat baik
7.	Kemenarikan penyajian animasi	4,50	Sangat baik
8.	Pilihan musik <i>backsound</i> yang digunakan	4,17	Sangat baik
9.	Kejelasan suara (audio)	4,67	Sangat baik
10.	Kemenarikan desain <i>slide</i>	4,00	Baik

Lanjutan

11.	Pengaturan <i>layout</i> (tata letak)	4,50	Sangat baik
12.	Keserasian warna <i>background</i> dengan teks	4,83	Sangat baik
13.	Menampilkan tombol/icon yang menarik	4,33	Sangat baik
14.	Konsistensi penempatan tombol	4,17	Sangat baik
	Total rerata skor	62,67	Sangat baik
	Rerata skor	4,48	Sangat baik

Sumber: Data Primer

Tabel 13. Data Penilaian Aspek Pemrograman oleh Peserta Didik pada Uji Coba Satu-Satu

No.	Indikator	Rerata skor	Kriteria
1.	Tingkat interaktivitas siswa dengan media	4,33	Sangat baik
2.	Kemudahan pengoperasian navigasi	4,17	Sangat baik
3.	Kemudahan memilih menu yang disajikan	4,33	Sangat baik
4.	Kebebasan memilih menu yang disajikan	4,33	Sangat baik
5.	Kemudahan dalam penggunaan sebagai media pembelajaran	4,50	Sangat baik
6.	Kualitas pemberian respon pada siswa	4,50	Sangat baik
7.	Keefektifan sebagai media pembelajaran	4,33	Sangat baik
	Total rerata skor	30,49	Sangat baik
	Rerata skor	4,36	Sangat baik

Sumber: Data Primer

Selain melakukan penilaian, peserta didik juga memberikan saran dan komentar. Saran-saran tersebut dijadikan dasar untuk memperbaiki atau revisi terhadap produk media pembelajaran yang dikembangkan. Komentar dan saran revisi dari peserta didik sebagai berikut.

1. Animasinya cukup baik dan bahasanya sudah jelas.
2. Tampilan media menarik untuk memotivasi pembelajaran membuat puisi.
3. Media pembelajaran ini sangat baik untuk siswa.
4. Tombol kembali ke menu latihan kurang jelas.
5. Bagian profil lebih diatur sedikit.
6. Materinya lengkap dan lebih mudah untuk memahaminya.

c. Data Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil terdiri dari lima belas peserta didik kelas VIII yang dipilih oleh guru secara heterogen dengan tingkat kemampuan yang berbeda pula. Peserta didik yang terpilih yaitu lima anak dengan kemampuan rendah, lima anak dengan kemampuan sedang, dan lima anak dengan kemampuan tinggi. Uji coba ini dilaksanakan untuk mengidentifikasi kekurangan produk media pembelajaran setelah uji coba satu-satu. Berikut data hasil penilaian pada uji coba kelompok kecil.

Tabel 14. Data Hasil Penilaian Aspek Materi oleh Peserta Didik pada Uji Coba Kelompok Kecil

No.	Indikator	Rerata skor	Kriteria
1.	Kemudahan memahami petunjuk belajar	4,20	Sangat baik
2.	Menunjukkan kesesuaian tes dengan tujuan pembelajaran materi yang disampaikan	4,20	Sangat baik
3.	Respon untuk jawaban tepat dan kurang tepat telah sesuai	4,13	Sangat baik
4.	Adanya pemberian motivasi belajar	4,67	Sangat baik
5.	Cakupan materi puisi sudah cukup	4,07	Sangat baik
6.	Penggunaan bahasa untuk memperjelas materi dan tes, efektif dan mudah dipahami	4,47	Sangat baik
7.	Menunjukkan konsistensi penyajian dalam setiap <i>slide</i>	3,93	Baik
8.	Kejelasan petunjuk mengerjakan tes	4,00	Baik
9.	Menunjukkan adanya interaksi antara komputer dengan pengguna	4,40	Sangat baik
10.	Sajian materi memberikan motivasi untuk selalu merasa senang belajar	4,53	Sangat baik
	Total rerata skor	42,60	Sangat baik
	Rerata skor	4,26	Sangat baik

Sumber: Data Primer

Tabel 15. Data Hasil Penilaian Aspek Tampilan oleh Peserta Didik pada Uji Coba Kelompok Kecil

No.	Indikator	Rerata skor	Kriteria
1.	Pemilihan jenis huruf	4,40	Sangat baik
2.	Ukuran huruf yang digunakan	4,33	Sangat baik
3.	Pengaturan jarak (baris, alenia, dan karakter)	4,33	Sangat baik
4.	Keterbacaan teks	4,20	Sangat baik
5.	Tampilan gambar yang disajikan	4,20	Sangat baik
6.	Ketepatan penempatan gambar dan pengaturan animasi	4,13	Sangat baik
7.	Kemenarikan penyajian animasi	4,27	Sangat baik
8.	Pilihan musik <i>backsound</i> yang digunakan	3,73	Baik
9.	Kejelasan suara (audio)	4,40	Sangat baik
10.	Kemenarikan desain <i>slide</i>	3,93	Baik
11.	Pengaturan <i>layout</i> (tata letak)	3,73	Baik
12.	Keserasian warna <i>background</i> dengan teks	4,33	Sangat baik
13.	Menampilkan tombol/icon yang menarik	4,07	Sangat baik
14.	Konsistensi penempatan tombol	3,93	Baik
	Total rerata skor	57,98	Sangat baik
	Rerata skor	4,14	Sangat baik

Sumber: Data Primer

Tabel 16. Data hasil Penilaian Aspek Pemrograman oleh Peserta Didik pada Uji Coba Kelompok Kecil

No.	Indikator	Rerata skor	Kriteria
1.	Tingkat interaktivitas siswa dengan media	4,13	Sangat baik
2.	Kemudahan pengoperasian navigasi	4,00	Baik
3.	Kemudahan memilih menu yang disajikan	4,27	Sangat baik
4.	Kebebasan memilih menu yang disajikan	4,27	Sangat baik
5.	Kemudahan dalam penggunaan sebagai media pembelajaran	4,33	Sangat baik
6.	Kualitas pemberian respon pada siswa	4,27	Sangat baik
7.	Keefektifan sebagai media pembelajaran	4,27	Sangat baik
	Total rerata skor	29,54	Sangat baik
	Rerata skor	4,22	Sangat baik

Sumber: Data Primer

Selain melakukan penilaian, peserta didik juga memberikan saran dan komentar. Peneliti juga mengamati kejadian-kejadian selama pelaksanaan uji coba. Saran-saran tersebut dijadikan dasar untuk memperbaiki atau revisi terhadap produk media pembelajaran yang dikembangkan. Komentar dan saran revisi dari peserta didik sebagai berikut.

1. Pembelajaran menggunakan media komputer sangatlah baik sekaligus mudah dipahami oleh setiap siswa.
2. Medianya cukup menarik tetapi lebih paham kalau guru yang menerangkan.
3. Suaranya kurang jelas.
4. Sudah bagus, tapi desain dibuat lebih unik lagi.
5. Pembelajaran menyenangkan dan mudah dipahami.
6. Pada menulis puisi, mohon diberi gambar/*icon* sebelum citraan dan tipografi supaya lebih menarik.
7. Kejelasan petunjuk mengerjakan tes kurang jelas.

d. Data Uji Coba Lapangan

Tahap selanjutnya adalah uji coba lapangan. Uji coba lapangan merupakan tahap akhir dari prosedur pengembangan media pembelajaran interaktif dengan materi puisi. Uji coba lapangan dilakukan dengan melibatkan 30 peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 2 Kauman, Ponorogo sebagai subjeknya. Pelaksanaan uji coba lapangan dilakukan dengan cara masing-masing peserta didik menggunakan satu komputer untuk menampilkan media pembelajaran, kemudian masing-masing memberi penilaian mengenai kualitas produk yang dikembangkan. Selain itu, peserta didik sebagai subjek uji coba diminta untuk memberikan

komentar dan masukan. Peneliti juga mengamati kejadian-kejadian selama pelaksanaan uji coba.

Hasil penilaian dan masukan dari uji coba lapangan digunakan untuk menyempurnakan produk, sehingga pada tahap ini dihasilkan produk akhir yaitu media pembelajaran apresiasi puisi interaktif yang layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP. Hasil penilaian peserta didik uji coba lapangan meliputi aspek materi, aspek tampilan, dan aspek pemrograman. Berikut data hasil penilaian pada uji coba lapangan.

Tabel 17. Data Hasil Penilaian Aspek Materi oleh Peserta Didik pada Uji Coba Lapangan

No.	Indikator	Rerata skor	Kriteria
1.	Kemudahan memahami petunjuk belajar	4,47	Sangat baik
2.	Menunjukkan kesesuaian tes dengan tujuan pembelajaran materi yang disampaikan	4,30	Sangat baik
3.	Respon untuk jawaban tepat dan kurang tepat telah sesuai	3,90	Baik
4.	Adanya pemberian motivasi belajar	4,30	Sangat baik
5.	Cakupan materi puisi sudah cukup	4,10	Sangat baik
6.	Penggunaan bahasa untuk memperjelas materi dan tes, efektif dan mudah dipahami	4,40	Sangat baik
7.	Menunjukkan konsistensi penyajian dalam setiap <i>slide</i>	3,97	Baik
8.	Kejelasan petunjuk mengerjakan tes	4,37	Sangat baik
9.	Menunjukkan adanya interaksi antara komputer dengan pengguna	4,23	Sangat baik
10.	Sajian materi memberikan motivasi untuk selalu merasa senang belajar	4,43	Sangat baik
	Total rerata skor	42,47	Sangat baik
	Rerata skor	4,24	Sangat baik

Sumber: Data Primer

Tabel 18. Data Hasil Penilaian Aspek Tampilan oleh Peserta Didik pada Uji Coba Lapangan

No.	Indikator	Rerata skor	Kriteria
1.	Pemilihan jenis huruf	4,23	Sangat baik
2.	Ukuran huruf yang digunakan	4,30	Sangat baik
3.	Pengaturan jarak (baris, alenia, dan karakter)	4,20	Sangat baik
4.	Keterbacaan teks	4,10	Sangat baik
5.	Tampilan gambar yang disajikan	4,40	Sangat baik
6.	Ketepatan penempatan gambar dan pengaturan animasi	4,30	Sangat baik
7.	Kemenarikan penyajian animasi	4,30	Sangat baik
8.	Pilihan musik <i>backsound</i> yang digunakan	3,87	Baik
9.	Kejelasan suara (audio)	4,20	Sangat baik
10.	Kemenarikan desain <i>slide</i>	4,03	Sangat baik
11.	Pengaturan <i>layout</i> (tata letak)	4,00	Baik
12.	Keserasian warna <i>background</i> dengan teks	4,17	Sangat baik
13.	Menampilkan tombol/icon yang menarik	4,03	Sangat baik
14.	Konsistensi penempatan tombol	4,13	Sangat baik
	Total rerata skor	58,26	Sangat baik
	Rerata skor	4,16	Sangat baik

Sumber: Data Primer

Tabel 19. Data Hasil Penilaian Aspek Pemrograman oleh Peserta Didik pada Uji Coba Lapangan

No.	Indikator	Rerata skor	Kriteria
1.	Tingkat interaktivitas siswa dengan media	3,90	Baik
2.	Kemudahan pengoperasian navigasi	4,37	Sangat baik
3.	Kemudahan memilih menu yang disajikan	4,47	Sangat baik
4.	Kebebasan memilih menu yang disajikan	4,30	Sangat baik
5.	Kemudahan dalam penggunaan sebagai media pembelajaran	4,50	Sangat baik
6.	Kualitas pemberian respon pada siswa	3,97	Baik
7.	Keefektifan sebagai media pembelajaran	4,30	Sangat baik
	Total rerata skor	29,81	Sangat baik
	Rerata skor	4,26	Sangat baik

Sumber: Data Primer

Saat uji coba lapangan, peneliti juga memperhatikan sikap dan antusias belajar dengan menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan. Komentar para peserta didik uji coba ini secara umum bersifat positif, di antaranya sebagai berikut.

- a. Semoga pembelajaran seperti ini dapat diterapkan dalam pembelajaran apapun.
- b. Media pembelajaran ini sangat bagus dan mudah dipahami siswa.
- c. Media pembelajarannya bagus untuk memotivasi belajar siswa. Saran saya, media pembelajaran ini dikembangkan lagi sehingga dapat menjadikan siswa semangat dalam belajar.
- d. Pembelajaran menggunakan media sangat efektif, sehingga sangat menarik untuk pembelajaran.
- e. Kalau bisa, perlu ditambahkan lagi video pembacaan puisi dari berbagai penyair.

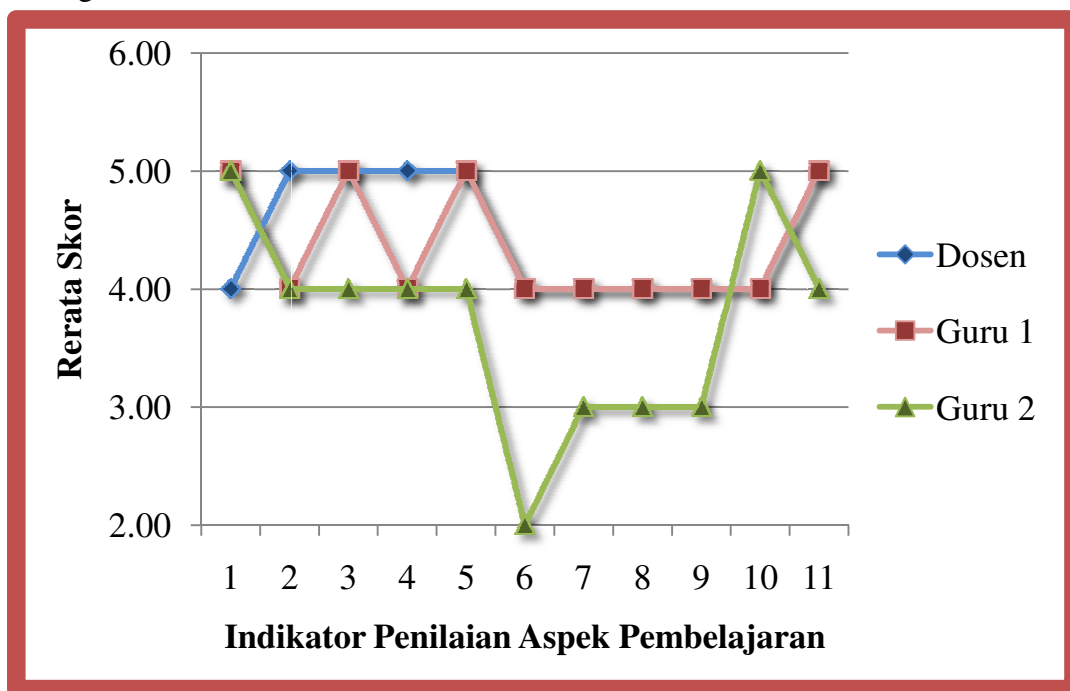
B. Analisis Hasil Penelitian

1. Analisis Hasil Validasi Ahli Materi

Berdasarkan tabel 7 dan tabel 8, diketahui bahwa media pembelajaran yang dikembangkan ditinjau dari kelayakan aspek pembelajaran dan aspek isi oleh ahli materi, yaitu dosen dan guru diperoleh rerata skor masing-masing 4,18 dan 4,24. Penilaian ahli materi pada penilaian aspek pembelajaran dan aspek isi mendapat nilai “A” dengan kategori “Sangat Baik”.

Hasil penilaian ahli materi dari dosen dan guru menunjukkan skor rerata yang berbeda. Pada tabel 7 yaitu penilaian aspek pembelajaran, penilaian dosen

lebih tinggi dibandingkan dengan penilaian guru. Rerata skor penilaian guru sebesar 4,05, sedangkan rerata skor penilaian dosen sebesar 4,45 yang keduanya masuk kategori “Sangat Baik”. Jika disajikan dalam bentuk diagram, hasilnya sebagai berikut.

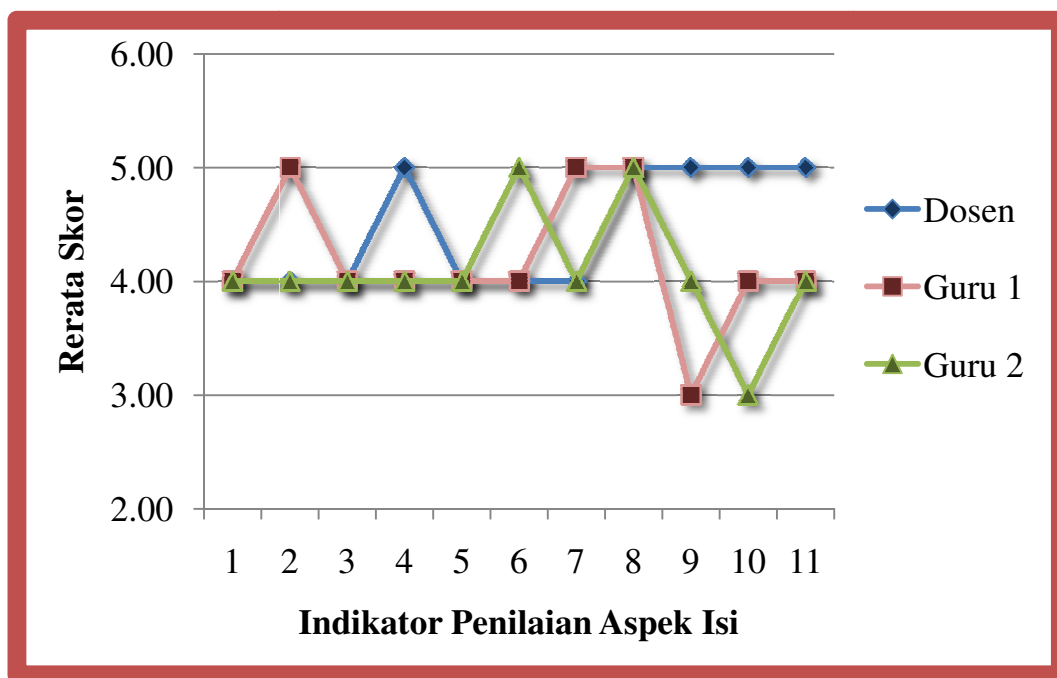


Gambar 5. Diagram Penilaian Ahli Materi dari Aspek Pembelajaran

Keterangan:

- | | |
|---|---|
| 1 : Kesesuaian materi | 7 : Keseimbangan materi dengan tes |
| 2 : Kemudahan memahami petunjuk belajar | 8 : Kesesuaian tes dengan tujuan pembelajaran |
| 3 : Kemutakhiran materi | 9 : Penilaian tes (evaluasi) sudah tepat |
| 4 : Menunjukkan urutan penyampaian materi | 10: Respon jawaban telah sesuai |
| 5 : Penggunaan bahasa mudah dipahami | 11: Pemberian motivasi belajar |
| 6 : Pemberian tes yang cukup | |

Tabel 8 juga menunjukkan hal serupa, yaitu rerata skor penilaian dosen lebih tinggi dibandingkan rerata skor penilaian guru. Rerata skor penilaian pada aspek isi oleh guru sebesar 4,14, sedangkan rerata skor penilaian dosen sebesar 4,45 yang keduanya masuk kriteria “Sangat Baik”. Berikut penilaian ahli materi jika disajikan dalam diagram.



Gambar 6. Diagram Penilaian Ahli Materi dari Aspek Isi

Keterangan:

- | | |
|---|---|
| 1 : Cakupan materi puisi sudah cukup | 7: Keserasian komposisi dalam setiap <i>slide</i> |
| 2 : Menunjukkan kejelasan konsep materi | 8 : Kejelasan pemilihan menu |
| 3 : Keberurutan penyampaian materi | 9 : Kejelasan petunjuk mengerjakan tes |
| 4 : Penggunaan bahasa mudah dipahami | 10 : Keseimbangan materi dan tes |
| 5 : Petunjuk pengulangan jawaban kurang tepat | 11 : Keterbacaan teks |
| 6 : Konsistensi penyajian dalam setiap <i>slide</i> | |

Berdasarkan tabel 7 dan tabel 8, terdapat empat indikator yang mendapatkan penilaian terendah dibandingkan indikator lainnya. Indikator tersebut antara lain adanya pemberian tes yang cukup yang memperoleh rerata skor 3,33 yang masuk kriteria “Cukup”, menunjukkan keseimbangan materi dengan tes, menunjukkan kesesuaian tes dengan tujuan pembelajaran materi yang disampaikan, dan sistem penilaian tes (evaluasi) sudah tepat memperoleh rerata skor 3,37 yang masuk kriteria “Baik”.

Hasil penilaian kualitas aspek pembelajaran dan aspek isi di atas secara jelas dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 20. Hasil Validasi Ahli Materi terhadap Media Interaktif Pembelajaran Apresiasi Puisi

No	Aspek	Jumlah Indikator	Skor Maksimal	Jumlah Skor	Rerata skor	Kategori
1.	Pembelajaran	11	55	46	4,18	Sangat baik
2.	Isi	11	55	46,70	4,24	Sangat baik
	Jumlah	22	110	92,70	4,21	Sangat baik

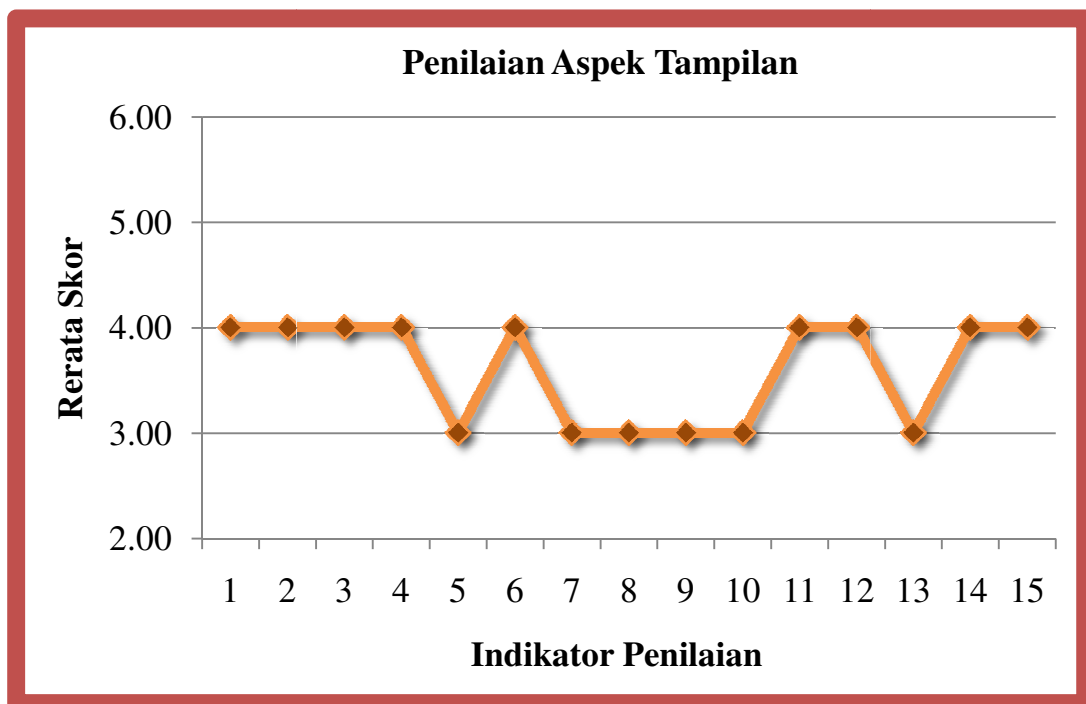
Sumber: Data Primer

Tabel di atas menunjukkan bahwa kualitas produk media pembelajaran apresiasi puisi yang terdiri dari 22 indikator masuk dalam kategori sangat baik. Jumlah skor secara keseluruhan yang dicapai kedua aspek tersebut adalah 92,70 dengan skor maksimal 110. Rata-rata skor kedua aspek mencapai 4,21 sehingga media pembelajaran apresiasi puisi layak diujicobakan ke tahap selanjutnya.

2. Analisis Hasil Validasi Ahli Media

Berdasarkan tabel 9, diketahui bahwa media pembelajaran interaktif yang dikembangkan ditinjau dari aspek tampilan diperoleh rerata skor 3,60. Penilaian ahli media pada kelayakan aspek tampilan mendapat nilai “B” dengan kategori “Baik”.

Penilaian pada aspek pemrograman dari ahli media seperti yang terlihat pada tabel 10, diperoleh rerata skor 4,00. Berdasarkan tabel 5 mengenai pedoman konversi rerata skor ke dalam lima kategori, hasil penilaian ahli media terhadap aspek pemrograman mendapat nilai “B” dengan kategori “Baik”. Semua indikator dalam aspek pemrograman ini mendapat skor yang sama, yaitu 4,00 yang masuk kriteria “Baik”. Berikut ini penilaian ahli media disajikan dalam bentuk diagram. Jika kedua aspek tersebut disajikan dalam bentuk diagram, hasilnya sebagai berikut.

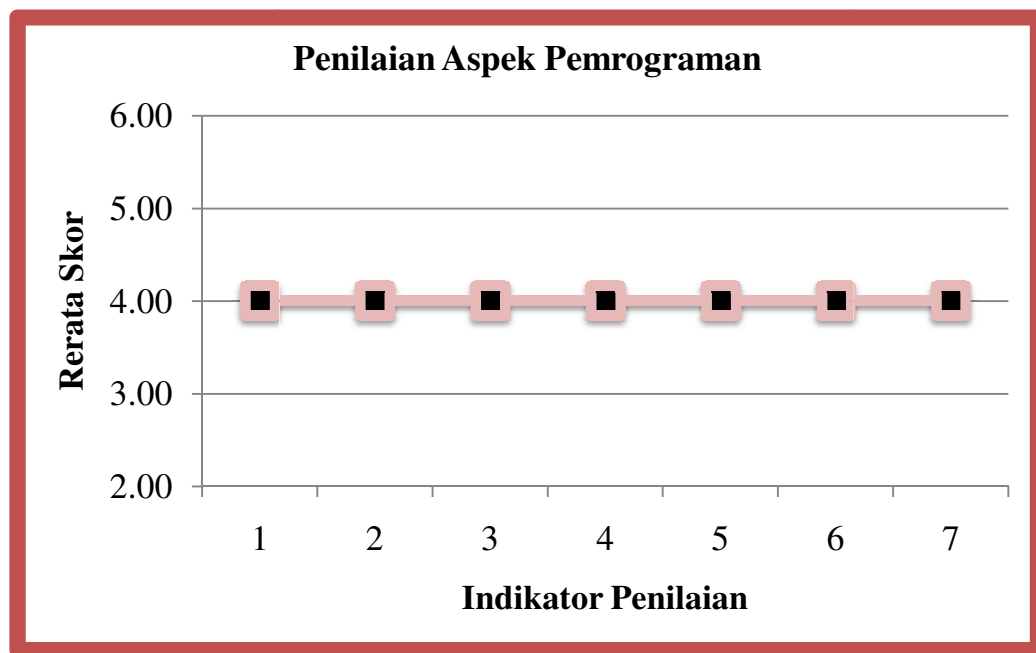


Gambar 7. Diagram Penilaian Ahli Media pada Aspek Tampilan

Keterangan:

- | | |
|------------------------------------|--|
| 1: Pemilihan jenis huruf | 9 : Pilihan musik <i>backsound</i> |
| 2 : Ukuran huruf yang digunakan | 10: Kejelasan suara (audio) |
| 3 : Pengaturan jarak | 11: Kemenarikan desain <i>slide</i> |
| 4 : Keterbacaan teks | 12: Pengaturan <i>layout</i> (tata letak) |
| 5 : Tampilan gambar yang disajikan | 13: Keseserasian warna <i>background</i> dengan teks |
| 6 : Ketepatan penempatan gambar | 14: Menampilkan tombol/icon yang menarik |
| 7 : Pengaturan animasi | 15: Konsistensi penempatan tombol |
| 8 : Kemenarikan penyajian animasi | |

Ada enam indikator yang mendapat skor 3,00 dengan kriteria “Cukup”, yaitu tampilan gambar yang disajikan, pengaturan animasi, kemenarikan penyajian animasi, pilihan musik *backsound* yang digunakan, kejelasan suara (audio), dan keserasian warna *background* dengan teks.



Gambar 8. Diagram Penilaian Ahli Media pada Aspek Pemrograman

Keterangan:

- | | |
|---|--|
| 1 : interaktivitas siswa dengan media | 5: kemudahan sebagai media pembelajaran |
| 2 : Kemudahan pengoperasian navigasi | 6 : Kualitas pemberian respon pada siswa |
| 3 : Kemudahan memilih menu yang disajikan | 7 : Keefektifan sebagai media pembelajaran |
| 4 : Kebebasan memilih menu yang disajikan | |

Hasil penilaian kualitas aspek tampilan dan aspek pemrograman di atas secara jelas dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 21. Hasil Validasi Ahli Media terhadap Media Interaktif Pembelajaran Apresiasi Puisi

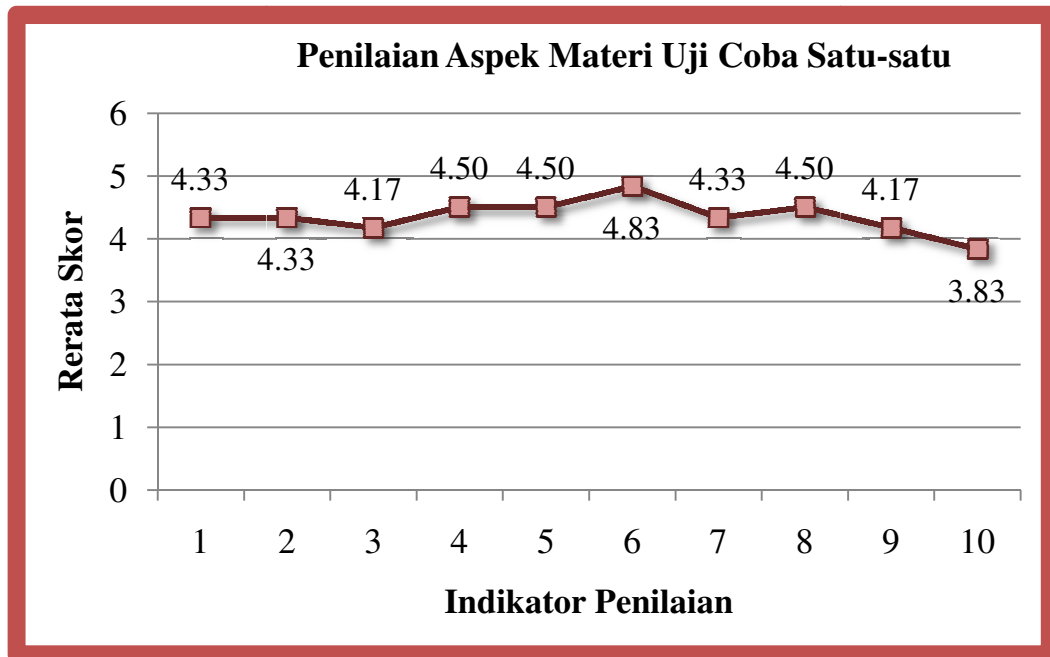
No	Aspek	Jumlah Indikator	Skor Maksimal	Jumlah Skor	Rerata Skor	Kategori
1.	Tampilan	15	75	54	3,60	Baik
2.	Pemrograman	7	35	28	4,00	Baik
	Jumlah	22	110	82	3,80	Baik

Sumber: Data Primer

Tabel di atas menunjukkan bahwa kualitas produk media pembelajaran apresiasi puisi ditinjau dari aspek tampilan dan pemrograman masuk dalam kategori baik. Jumlah skor secara keseluruhan adalah 82,00 dengan skor maksimal 110. Rerata skor kedua aspek mencapai 3,80. Hal ini berarti bahwa kualitas media pembelajaran layak untuk diujicobakan ke tahap selanjutnya.

3. Analisis Hasil Uji Coba Satu-satu

Uji coba satu-satu menunjukkan hasil yang baik. Ketiga aspek yang diujicobakan mendapat respon yang positif dari keenam subjek uji coba. Saat uji coba berlangsung, peserta didik diminta mengamati dan mempelajari isi media pembelajaran apresiasi puisi lalu mengisi lembar penilaian. Berdasarkan tabel 11, penilaian aspek materi diperoleh rerata skor sebesar 4,35. Hasil skor penilaian mendapat nilai “A” dengan kategori “Sangat Baik”. Jika disajikan dalam bentuk diagram, hasilnya sebagai berikut.



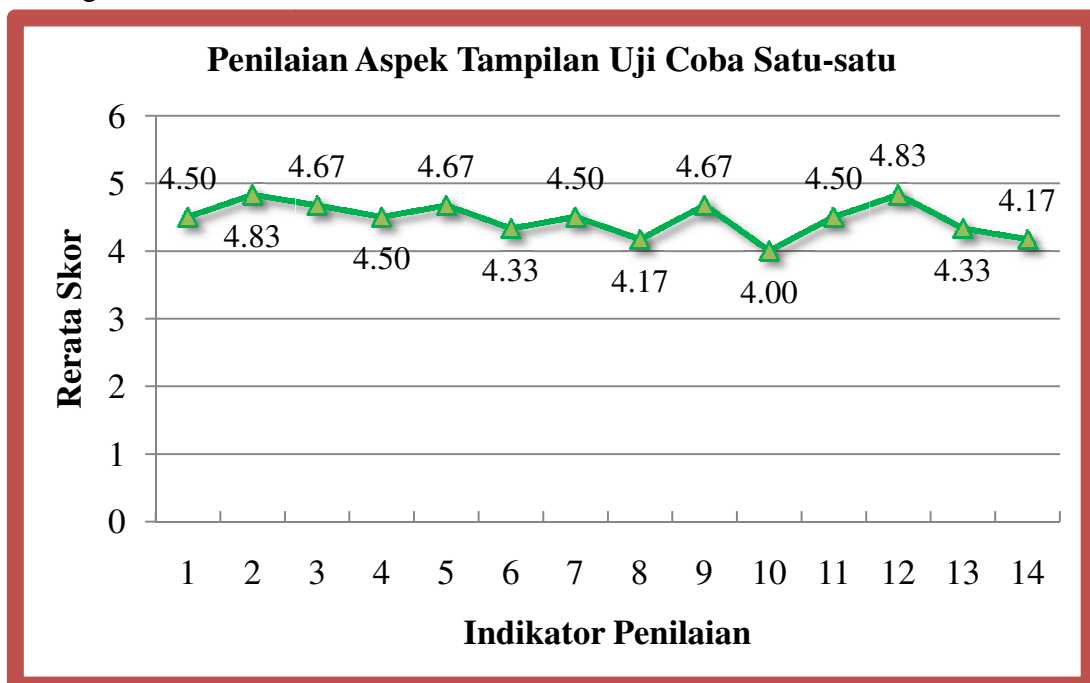
Gambar 9. Diagram Rerata Skor Penilaian Aspek Materi pada Uji Coba Satu-satu

Keterangan:

- | | |
|---|--|
| 1 : Kemudahan memahami petunjuk belajar | 6 : Penggunaan bahasa mudah dipahami |
| 2 : Kesesuaian tes dengan tujuan pembelajaran | 7 : Konsistensi penyajian dalam setiap <i>slide</i> |
| 3 : Respon untuk jawaban telah sesuai | 8 : Kejelasan petunjuk mengerjakan tes |
| 4 : Adanya pemberian motivasi belajar | 9 : Interaksi antara komputer dengan pengguna |
| 5 : Cakupan materi puisi sudah cukup | 10: Sajian materi memberikan motivasi senang belajar |

Indikator pada aspek materi berjumlah 10 indikator, satu di antaranya mendapat penilaian dengan rerata skor rendah. Indikator dengan peroleh rerata skor terendah yaitu pada sajian materi memberikan motivasi untuk selalu merasa senang belajar dengan perolehan rerata skor sebesar 3,83 yang masuk dalam kriteria “Baik”. Sementara itu, indikator yang lainnya mendapatkan rerata skor di atas 4,01 yang masuk dalam kategori “Sangat Baik”.

Penilaian aspek tampilan dalam uji coba satu-satu ini, diperoleh rerata skor sebesar 4,48. Berdasarkan tabel 5 mengenai pedoman konversi rerata skor ke dalam lima kategori, hasil penilaian peserta didik terhadap aspek tampilan mendapat nilai “A” dengan kategori “Sangat Baik”. Berdasarkan tabel 12, penilaian peserta didik pada aspek tampilan jika disajikan dalam bentuk diagram sebagai berikut.



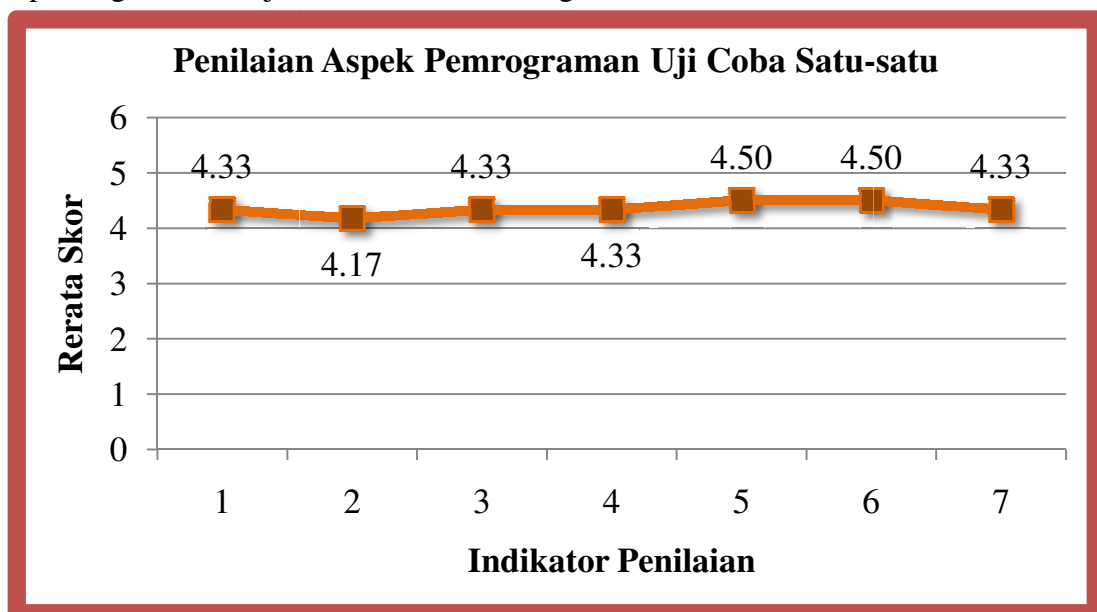
Gambar 10. Diagram Penilaian Aspek Tampilan pada Uji Coba Satu-satu

Keterangan:

- | | |
|---|--|
| 1 : Pemilihan jenis huruf | 8 : Pilihan musik <i>backsound</i> yang digunakan |
| 2 : Ukuran huruf yang digunakan | 9 : Kejelasan suara (audio) |
| 3 : Pengaturan jarak | 10: Kemenarikan desain <i>slide</i> |
| 4 : Keterbacaan teks | 11: Pengaturan <i>layout</i> (tata letak) |
| 5 : Tampilan gambar yang disajikan | 12: Keserasian warna <i>background</i> dengan teks |
| 6 : Ketepatan penempatan gambar dan animasi | 13: Menampilkan tombol/ <i>icon</i> yang menarik |
| 7 : Kemenarikan penyajian animasi | 14: Konsistensi penempatan tombol |

Aspek tampilan ini terdiri dari 14 indikator, satu indikator di antaranya memperoleh rerata skor rendah yaitu pada kemenarikan desain *slide* dengan rerata skor 4,00. Rerata skor ini masuk masuk dalam kriteria “Baik”. Sementara itu, 13 indikator lainnya mendapat nilai “A” yaitu masuk dalam kategori “Sangat Baik”.

Pada aspek pemrograman diperoleh rerata skor sebesar 4,36. Berdasarkan tabel 5 mengenai pedoman konversi rerata skor ke dalam lima kategori, hasil penilaian peserta didik terhadap aspek pemrograman mendapat nilai “A” dengan kategori “Sangat Baik”. Keseluruhan indikator pada aspek pemrograman ini masuk dalam kriteria “Sangat Baik”. Berikut ini adalah skor penilaian aspek pemrograman disajikan dalam bentuk diagram.



Gambar 11. Diagram Penilaian Aspek Pemrograman pada Uji Coba Satu-satu

Keterangan:

- | | |
|---|--|
| 1 : Interaktivitas siswa dengan media | 5: Kemudahan sebagai media pembelajaran |
| 2 : Kemudahan pengoperasian navigasi | 6 : Kualitas pemberian respon pada siswa |
| 3 : Kemudahan memilih menu yang disajikan | 7 : Keefektifan sebagai media pembelajaran |
| 4 : Kebebasan memilih menu yang disajikan | |

Tabel di bawah ini menampilkan hasil penilaian ketiga aspek tersebut pada saat uji coba satu-satu.

Tabel 22. Hasil Penilaian Aspek Materi, Tampilan, Pemrograman oleh Peserta Didik pada Saat Uji Coba Satu-satu

No.	Aspek	Jumlah Indikator	Skor Maksimal	Jumlah Skor	Rerata Skor	Kategori
1.	Materi	10	50	43,49	4,35	Sangat baik
2.	Tampilan	14	70	62,67	4,48	Sangat baik
3.	Pemrograman	7	35	30,49	4,36	Sangat baik
	Jumlah	31	155	136,65	4,39	Sangat baik

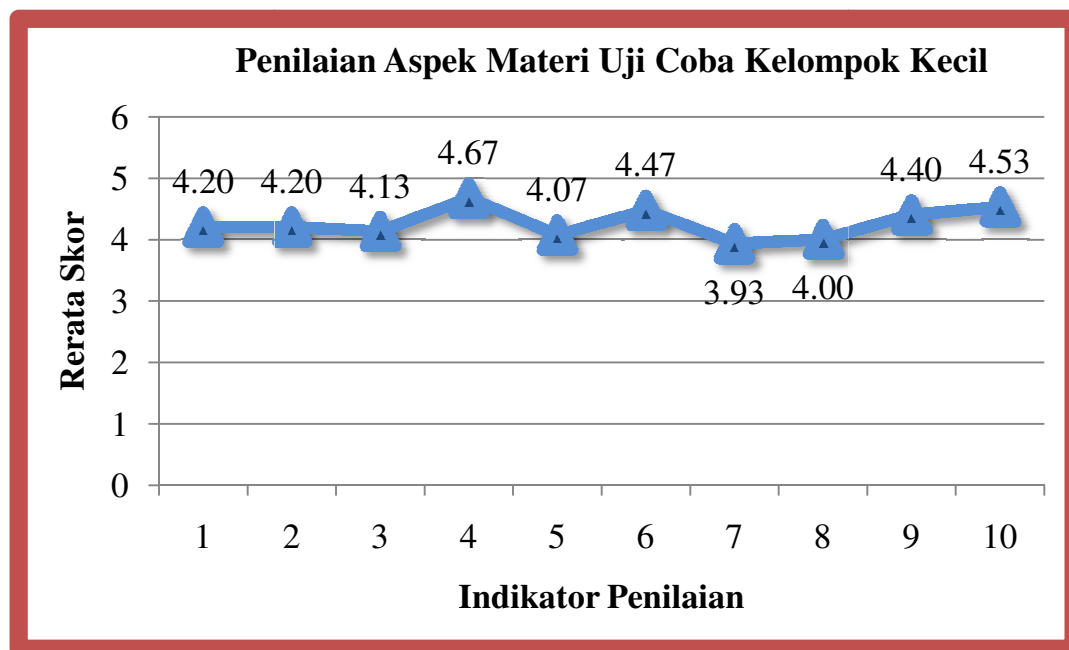
Sumber: Data Primer

Tabel di atas menunjukkan bahwa secara keseluruhan, indikator penilaian mendapat skor 136,65 dengan rerata skor 4,39 yang masuk dalam kategori sangat baik. Artinya, media pembelajaran apresiasi puisi dapat digunakan untuk tahap uji coba selanjutnya.

4. Hasil Analisis Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil menunjukkan hasil yang signifikan pada ketiga aspek yang diangketkan. Berdasarkan tabel 14, penilaian aspek materi diperoleh rerata skor sebesar 4,26. Hasil skor penilaian mendapat nilai “A” dengan kategori “Sangat Baik”. Indikator pada aspek materi berjumlah 10 indikator, dua di antaranya mendapat penilaian dengan rerata skor rendah. Indikator dengan perolehan rerata skor terendah yaitu pada menunjukkan konsistensi penyajian dalam setiap *slide* dan kejelasan petunjuk mengerjakan tes dengan perolehan rerata skor

masing-masing sebesar 3,93 dan 4,00 yang masuk dalam kriteria “Baik”. Sementara itu, indikator yang lainnya mendapatkan rerata skor yang masuk dalam kriteria “Sangat Baik”. Jika disajikan dalam diagram, hasilnya seperti berikut.



Gambar 12. Diagram Rerata Skor Penilaian Materi pada Uji Coba Kelompok Kecil

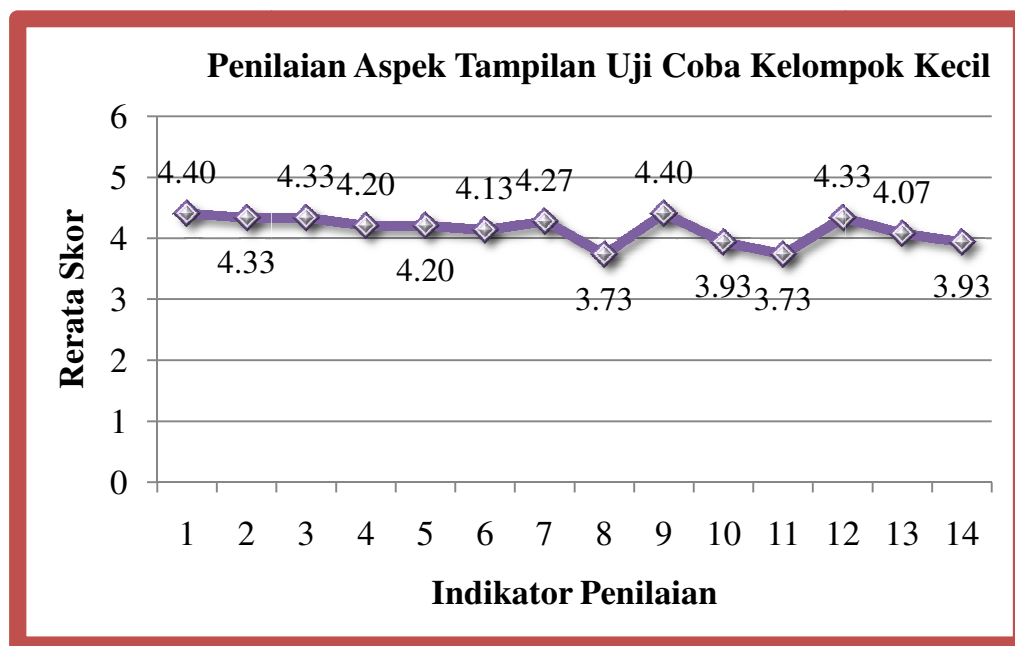
Keterangan:

- | | |
|---|--|
| 1 : Kemudahan memahami petunjuk belajar | 6 : Penggunaan bahasa mudah dipahami |
| 2 : Kesesuaian tes dengan tujuan pembelajaran | 7 : Konsistensi penyajian dalam setiap <i>slide</i> |
| 3 : Respon untuk jawaban telah sesuai | 8 : Kejelasan petunjuk mengerjakan tes |
| 4 : Adanya pemberian motivasi belajar | 9 : Interaksi antara komputer dengan pengguna |
| 5 : Cakupan materi puisi sudah cukup | 10: Sajian materi memberikan motivasi senang belajar |

Penilaian aspek tampilan pada uji coba kelompok kecil diperoleh rerata skor sebesar 4,14. Berdasarkan tabel pedoman konversi, rerata skor ke dalam nilai lima kategori, hasil penilaian peserta didik terhadap aspek tampilan mendapat nilai “A” yang termasuk dalam kategori “Sangat Baik”. Dari 14 indikator yang terdapat dalam aspek tampilan, empat di antaranya mendapat rerata skor rendah. Indikator tersebut adalah pilihan musik *background* yang digunakan, kemenarikan desain *slide*, pengaturan *layout* (tata letak), dan konsistensi penempatan tombol

dengan rerata skor masing-masing 3,73, 3,93, 3,73, dan 3,93. Keempat indikator tersebut masuk kriteria “Baik”, sedangkan sisanya masuk kriteria “Sangat Baik”.

Jika disajikan dalam bentuk diagram, hasilnya sebagai berikut.



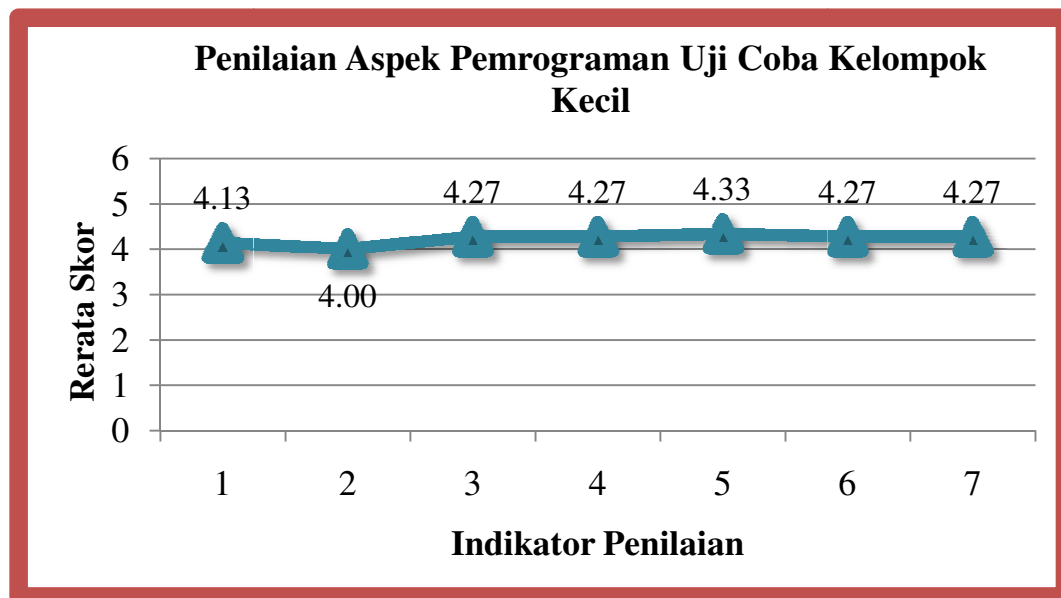
Gambar 13. Diagram Rerata Skor Penilaian Aspek Tampilan pada Uji coba Kelompok Kecil

Keterangan:

- | | |
|---|---|
| 1 : Pemilihan jenis huruf | 8 : Pilihan musik <i>backsound</i> yang digunakan |
| 2 : Ukuran huruf yang digunakan | 9 : Kejelasan suara (audio) |
| 3 : Pengaturan jarak | 10: Kemenarikan desain <i>slide</i> |
| 4 : Keterbacaan teks | 11: Pengaturan <i>layout</i> (tata letak) |
| 5 : Tampilan gambar yang disajikan | 12: Kecerahan warna <i>background</i> dengan teks |
| 6 : Ketepatan penempatan gambar dan animasi | 13: Menampilkan tombol/ <i>icon</i> yang menarik |
| 7 : Kemenarikan penyajian animasi | 14: Konsistensi penempatan tombol |

Penilaian selanjutnya yaitu penilaian pada aspek pemrograman. Pemerolehan rerata skor pada aspek pemrograman ini adalah 4,22. Berdasarkan tabel 5 mengenai pedoman konversi rerata skor ke dalam lima kategori, hasil penilaian peserta didik terhadap aspek pemrograman mendapat nilai “A” dengan kategori “Sangat Baik”. Satu dari tujuh indikator yang ada dalam aspek

pemrograman ini mendapat rerata skor rendah. Indikator tersebut adalah kemudahan pengoperasian navigasi dengan peroleh rerata skor 4,00 yang masuk dalam kriteria “Baik”. Di bawah ini, rerata skor penilaian aspek pemrograman jika disajikan dalam bentuk diagram.



Gambar 14. Diagram Rerata Skor Penilaian Aspek Pemrograman pada Uji Coba Kelompok Kecil

Keterangan:

- | | |
|---|--|
| 1 : Interaktivitas siswa dengan media | 5: Kemudahan sebagai media pembelajaran |
| 2 : Kemudahan pengoperasian navigasi | 6 : Kualitas pemberian respon pada siswa |
| 3 : Kemudahan memilih menu yang disajikan | 7 : Keefektifan sebagai media pembelajaran |
| 4 : Kebebasan memilih menu yang disajikan | |

Hasil penilaian media pembelajaran apresiasi puisi pada saat uji coba kelompok kecil dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 23. Hasil Penilaian Aspek Materi, Tampilan, Pemrograman oleh Peserta Didik pada Saat Uji Coba Kelompok Kecil

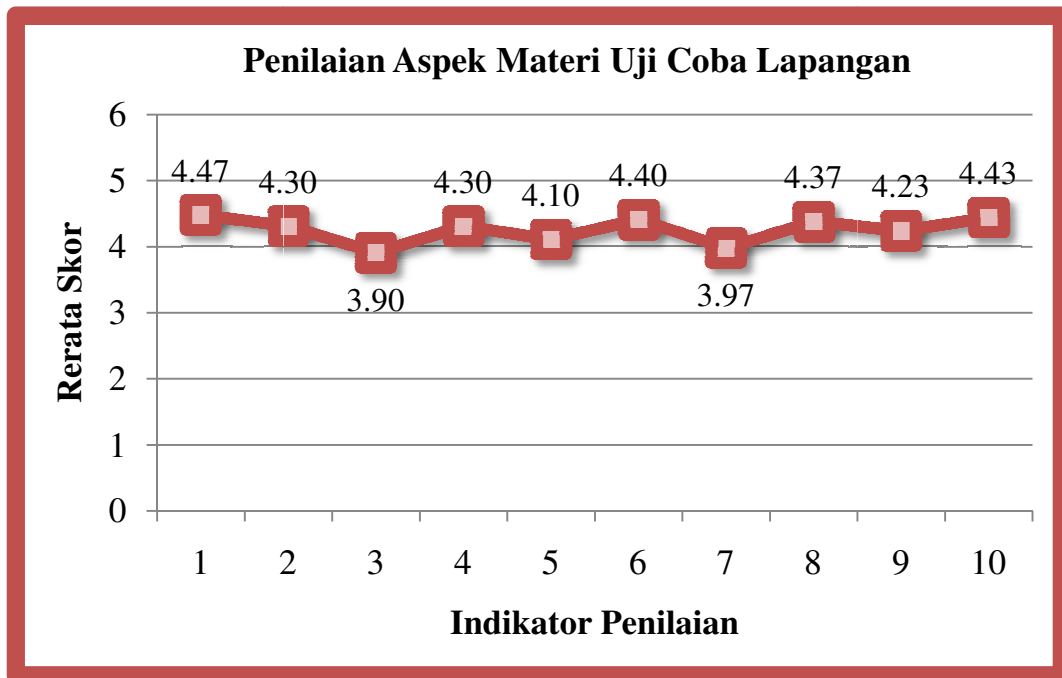
No.	Aspek	Jumlah Indikator	Skor Maksimal	Jumlah Skor	Rerata Skor	Kategori
1.	Materi	10	50	42,60	4,26	Sangat baik
2.	Tampilan	14	70	57,98	4,14	Sangat baik
3.	Pemrograman	7	35	29,54	4,22	Sangat baik
	Jumlah	31	155	130,12	4,20	Sangat baik

Sumber: Data Primer

Tabel 23 di atas memperjelas uraian di atas. Data tersebut dapat dilihat kualitas produk secara menyeluruh. Kualitas secara keseluruhan mendapat jumlah skor 130,12 dari skor maksimal 155. Rerata skor 4,20 yang masuk kategori sangat baik. Artinya, uji coba kelompok kecil menghasilkan data yang menunjukkan tingkat kelayakan produk.

5. Hasil Analisis Uji Coba Lapangan

Saat uji coba lapangan, semua peserta didik diminta untuk mengamati dan mempelajari isi media pembelajaran apresiasi puisi, lalu mengisi lembar penilaian. Penilaian pada aspek materi diperoleh rerata skor sebesar 4,24. Skor ini mendapat nilai “A” yang termasuk dalam kategori “Sangat Baik”. Berikut rerata skor penilaian aspek materi disajikan dalam bentuk diagram.



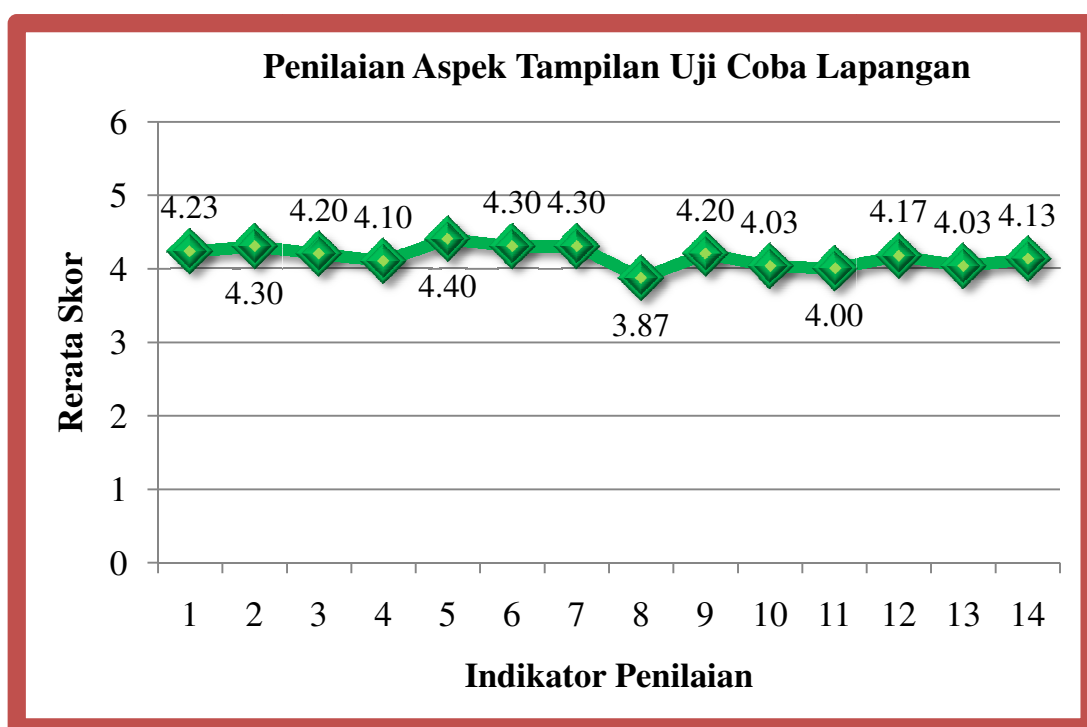
Gambar 15. Diagram Rerata Skor Penilaian Aspek Materi pada Uji Coba Lapangan

Keterangan

- | | |
|---|--|
| 1 : Kemudahan memahami petunjuk belajar | 6 : Penggunaan bahasa mudah dipahami |
| 2 : Kesesuaian tes dengan tujuan pembelajaran | 7 : Konsistensi penyajian dalam setiap <i>slide</i> |
| 3 : Respon untuk jawaban telah sesuai | 8 : Kejelasan petunjuk mengerjakan tes |
| 4 : Adanya pemberian motivasi belajar | 9 : Interaksi antara komputer dengan pengguna |
| 5 : Cakupan materi puisi sudah cukup | 10: Sajian materi memberikan motivasi senang belajar |

Indikator yang terdapat dalam aspek materi terdiri dari 10 indikator. Ada dua indikator yang memperoleh rerata skor rendah, yaitu pada indikator respon untuk jawaban tepat dan kurang tepat telah sesuai dan indikator menunjukkan konsistensi penyajian dalam setiap *slide*. Skor masing-masing indikator tersebut 3,90 dan 3,97 yang keduanya masuk dalam kriteria “Baik”. Sementara itu, indikator yang lain mendapatkan rerata dengan kriteria “Sangat Baik”.

Penilaian selanjutnya adalah penilaian aspek tampilan media. Aspek tampilan media pembelajaran apresiasi puisi memperoleh rerata skor sebesar 4,16. Berdasarkan tabel pedoman konversi rerata skor ke dalam nilai lima kategori, hasil penilaian peserta didik terhadap aspek tampilan mendapat nilai “A” yang termasuk dalam kategori “Sangat Baik”. Berdasarkan tabel 18, rerata skor penilaian aspek tampilan jika disajikan dalam bentuk diagram, hasilnya seperti berikut.



Gambar 16. Diagram Rerata Skor Penilaian Aspek Tampilan pada Uji Coba Lapangan

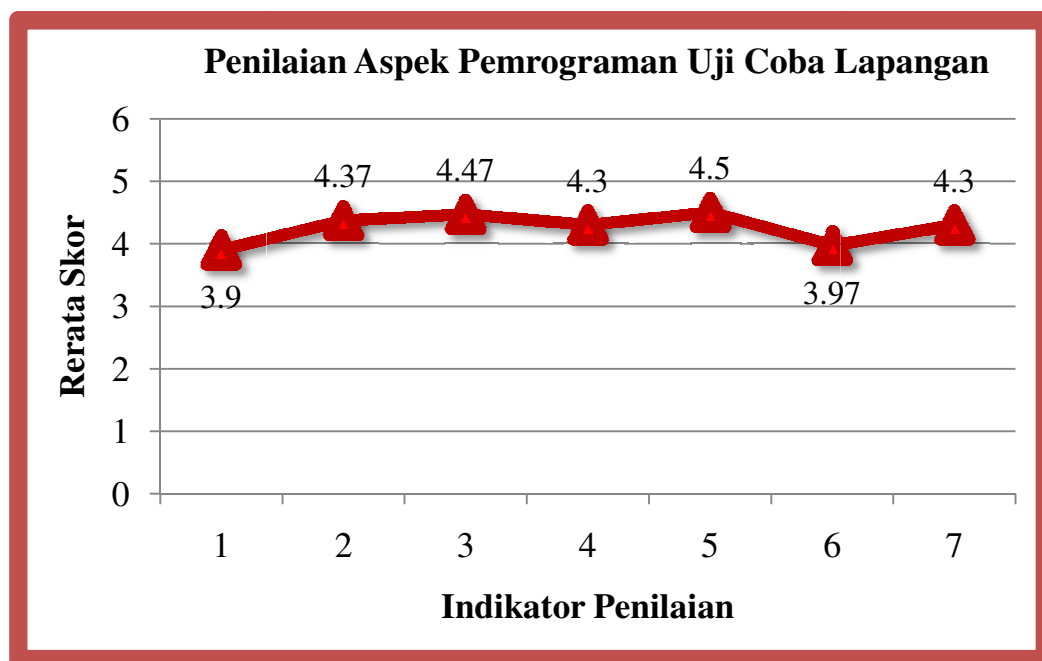
Keterangan:

- | | |
|---|---|
| 1 : Pemilihan jenis huruf | 8 : Pilihan musik <i>backsound</i> yang digunakan |
| 2 : Ukuran huruf yang digunakan | 9 : Kejelasan suara (audio) |
| 3 : Pengaturan jarak | 10: Kemenarikan desain <i>slide</i> |
| 4 : Keterbacaan teks | 11: Pengaturan <i>layout</i> (tata letak) |
| 5 : Tampilan gambar yang disajikan | 12: Kecerahan warna <i>background</i> dengan teks |
| 6 : Ketepatan penempatan gambar dan animasi | 13: Menampilkan tombol/icon yang menarik |
| 7 : Kemenarikan penyajian animasi | 14: Konsistensi penempatan tombol |

Dua dari empat belas indikator yang terdapat dalam aspek tampilan mendapatkan rerata skor rendah, yaitu pada pilihan musik *backsound* yang digunakan dan pengaturan *layout* (tata letak). Skor masing-masing indikator tersebut adalah 3,87 dan 4,00 yang keduanya masuk dalam kriteria “Baik”.

Dalam aspek pemrograman, terdapat tujuh indikator penilaian peserta didik terhadap media pembelajaran apresiasi puisi. Aspek pemrograman ini memperoleh rerata skor sebesar 4,26. Berdasarkan tabel 5 pedoman konversi rerata skor ke dalam nilai lima kategori, hasil penilaian peserta didik terhadap

aspek pemrograman mendapat nilai “A” yang termasuk dalam kategori “Sangat Baik”. Di bawah ini adalah rerata skor penilaian aspek pemrograman disajikan dalam bentuk diagram.



Gambar 17. Diagram Rerata Skor Penilaian Aspek Pemrograman pada Uji Coba Lapangan

Keterangan:

- | | |
|---|--|
| 1 : Interaktivitas siswa dengan media | 5: Kemudahan sebagai media pembelajaran |
| 2 : Kemudahan pengoperasian navigasi | 6 : Kualitas pemberian respon pada siswa |
| 3 : Kemudahan memilih menu yang disajikan | 7 : Keefektifan sebagai media pembelajaran |
| 4 : Kebebasan memilih menu yang disajikan | |

Seperti pada aspek tampilan, dalam aspek pemrograman ini juga ada dua indikator yang mendapat rerata skor rendah. Indikator tersebut adalah tingkat interaktivitas siswa dengan media dan kualitas pemberian respon pada siswa dengan masing-masing memperoleh rerata skor 3,90 dan 3,97 yang masuk kriteria “Baik”.

Secara jelas, ketiga aspek tersebut ditampilkan dalam bentuk tabel sebagai berikut.

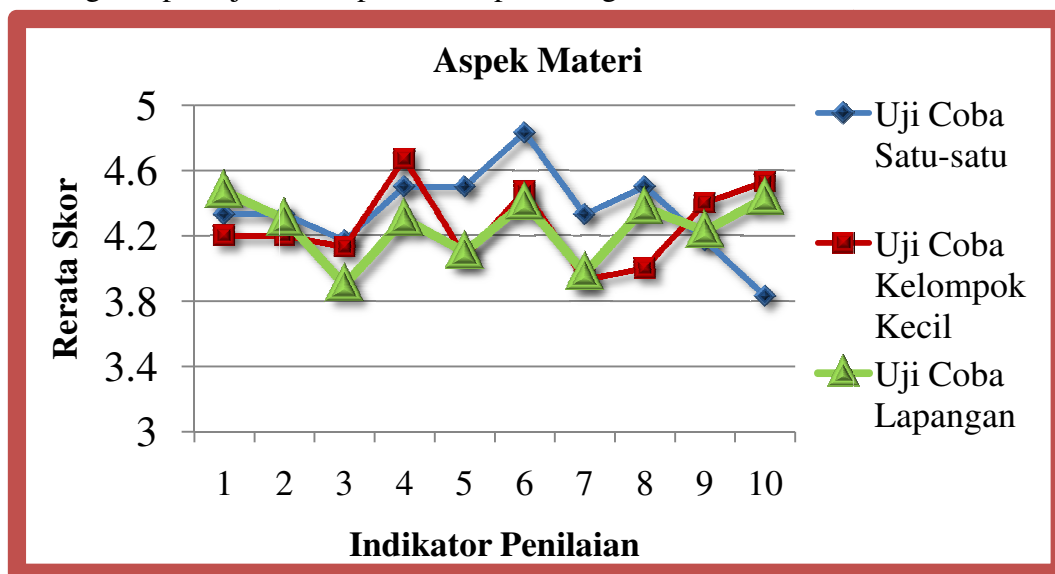
Tabel 24. Hasil Penilaian Aspek Materi, Tampilan, Pemrograman oleh Peserta Didik pada Saat Uji Coba Lapangan

No.	Aspek	Jumlah Indikator	Skor Maksimal	Jumlah Skor	Rerata Skor	Kategori
1.	Materi	10	50	42,47	4,24	Sangat baik
2.	Tampilan	14	70	58,26	4,16	Sangat baik
3.	Pemrograman	7	35	29,81	4,26	Sangat baik
	Jumlah	31	155	130,54	4,22	Sangat baik

Sumber: Data Primer

Tabel di atas menunjukkan bahwa kualitas aspek dalam media pembelajaran apresiasi puisi secara keseluruhan mendapat jumlah skor 130,54 dari skor maksimal 155. Rerata skor 4,22 yang masuk kategori sangat baik. Artinya, uji coba lapangan ini menghasilkan data yang menunjukkan tingkat kelayakan produk dan media pembelajaran telah siap sebagai media penunjang pembelajaran apresiasi puisi di sekolah.

Hasil penilaian masing-masing aspek pada setiap tahapan uji coba ternyata terdapat perbedaan. Perbandingan hasil penilaian aspek materi pada masing-masing tahapan uji coba dapat dilihat pada diagram berikut.



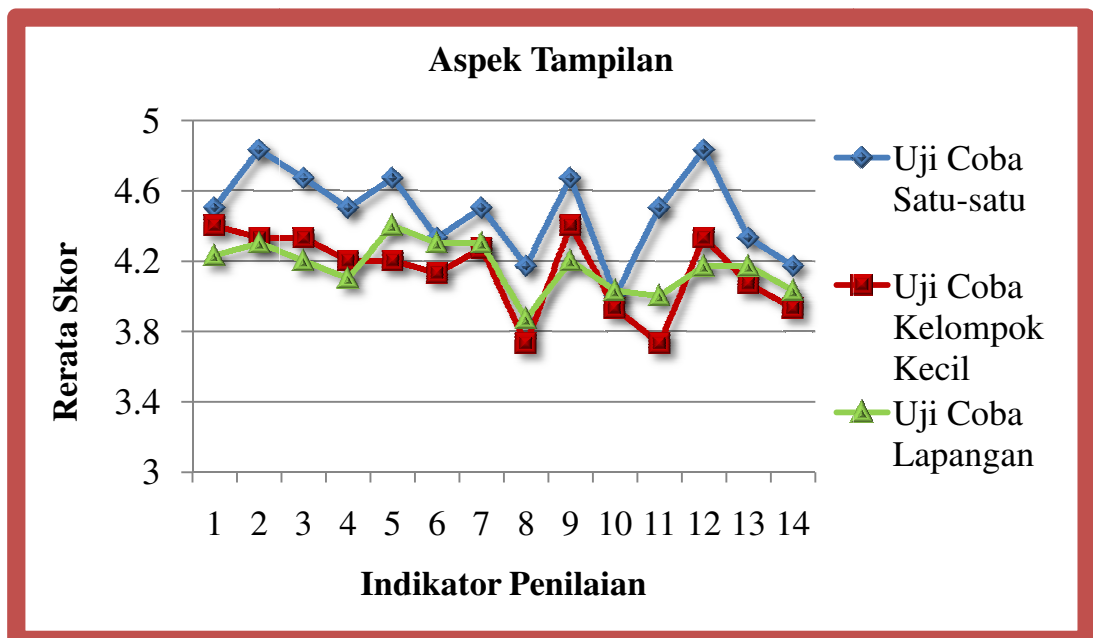
Gambar 18. Diagram Rerata Skor Penilaian Aspek Materi oleh Peserta Didik pada Berbagai Tahapan Uji Coba

Keterangan:

- | | |
|---|--|
| 1 : Kemudahan memahami petunjuk belajar | 6 : Penggunaan bahasa mudah dipahami |
| 2 : Kesesuaian tes dengan tujuan pembelajaran | 7 : Konsistensi penyajian dalam setiap <i>slide</i> |
| 3 : Respon untuk jawaban telah sesuai | 8 : Kejelasan petunjuk mengerjakan tes |
| 4 : Adanya pemberian motivasi belajar | 9 : Interaksi antara komputer dengan pengguna |
| 5 : Cakupan materi puisi sudah cukup | 10: Sajian materi memberikan motivasi senang belajar |

Diagram di atas menunjukkan perbandingan penilaian aspek materi dalam berbagai tahapan uji coba, baik uji coba satu-stu, uji coba kelompok kecil, maupun uji coba lapangan. Diagram menunjukkan bahwa rerata skor tiap indikator pada tahap uji coba lapangan memperoleh rerata skor terendah dibandingkan dengan uji coba satu-satu dan uji coba kelompok kecil. Hal ini dikarenakan kemampuan peserta didik yang heterogen sehingga pemahaman materi masing-masing peserta didik juga berbeda.

Pada gambar 37 di bawah ini, disajikan perbandingan penilaian aspek tampilan pada setiap tahap uji coba. Hasilnya sebagai berikut.



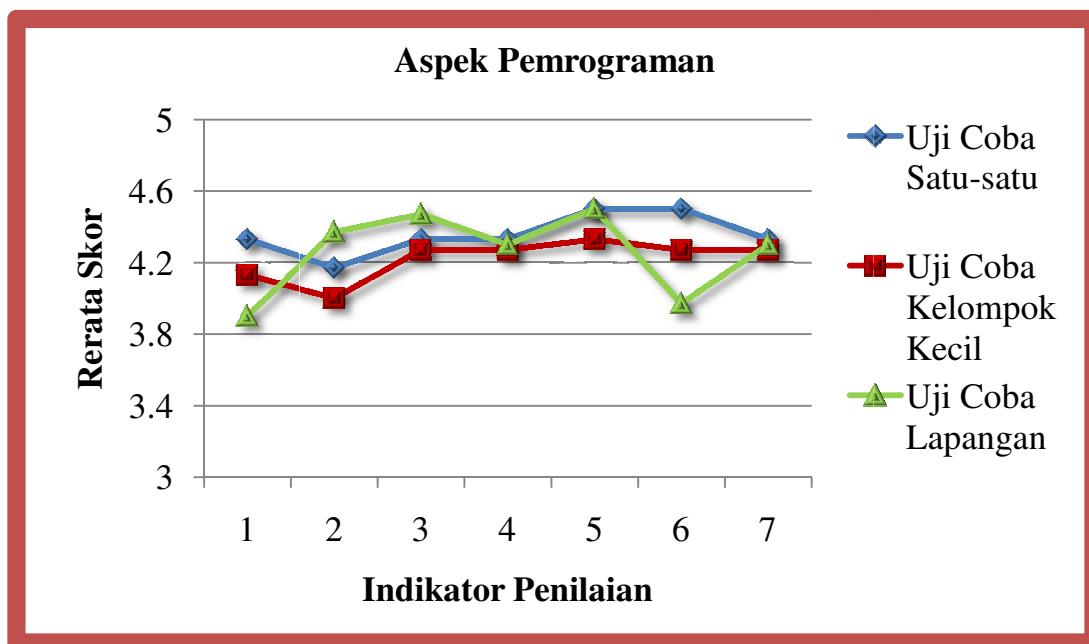
Gambar 19. Diagram Rerata Skor Penilaian Aspek Tampilan oleh Peserta Didik pada Berbagai Tahapan Uji coba

Keterangan:

- | | |
|---|--|
| 1 : Pemilihan jenis huruf | 8 : Pilihan musik <i>backsound</i> yang digunakan |
| 2 : Ukuran huruf yang digunakan | 9 : Kejelasan suara (audio) |
| 3 : Pengaturan jarak | 10: Kemenarikan desain <i>slide</i> |
| 4 : Keterbacaan teks | 11: Pengaturan <i>layout</i> (tata letak) |
| 5 : Tampilan gambar yang disajikan | 12: Keserasian warna <i>background</i> dengan teks |
| 6 : Ketepatan penempatan gambar dan animasi | 13: Menampilkan tombol/ <i>icon</i> yang menarik |
| 7 : Kemenarikan penyajian animasi | 14: Konsistensi penempatan tombol |

Berdasarkan diagram di atas, diketahui bahwa aspek tampilan pada setiap tahap uji coba, rerata skor pada uji coba kelompok kecil yang mendapatkan penilaian terendah dibandingkan pada uji coba satu-satu maupun uji coba lapangan. Hal ini dikarenakan sebagian besar peserta didik melakukan diskusi dengan teman-temannya dalam mengisi lembar penilaian. Jadi, sebagian penilaian dari masing-masing peserta didik adalah hasil dari diskusi dengan temannya.

Selain aspek materi dan aspek tampilan, berikut ini perbandingan aspek pemrograman juga disajikan dalam bentuk diagram sehingga terlihat jelas perbedaan antara setiap uji coba.



Gambar 20. Diagram Rerata Skor Penilaian Aspek Pemrograman oleh Peserta Didik pada Berbagai Tahapan Uji coba

Keterangan:

- | | |
|---|--|
| 1 : Interaktivitas siswa dengan media | 5: Kemudahan sebagai media pembelajaran |
| 2 : Kemudahan pengoperasian navigasi | 6 : Kualitas pemberian respon pada siswa |
| 3 : Kemudahan memilih menu yang disajikan | 7 : Keefektifan sebagai media pembelajaran |
| 4 : Kebebasan memilih menu yang disajikan | |

Diagram di atas menunjukkan bahwa rerata skor tiap indikator pada uji coba kelompok kecil yang memperoleh rerata skor terendah dibandingkan dengan uji coba satu-satu dan uji coba lapangan. Hasil ini dipengaruhi oleh teknis pelaksanaan saat uji coba berlangsung. Pada saat pelaksanaan uji coba kelompok kecil, ada beberapa komputer yang kondisinya kurang baik. Kondisi perangkat yang kurang baik ini ditunjukkan dengan respon program yang lambat sehingga mempengaruhi pelaksanaan uji coba dan mempengaruhi penilaian siswa terhadap media.

C. Revisi Produk**1. Revisi Tahap Pertama**

Revisi tahap pertama dilakukan setelah mendapatkan masukan berupa data evaluasi dari ahli materi dan ahli media. Revisi dimaksudkan untuk memperbaiki produk awal. Untuk mempermudah pemahaman bagian-bagian yang direvisi, peneliti akan membahas bagian-bagian revisi secara terpisah berdasarkan revisi dari ahli materi dan ahli media.

a. Revisi Ahli Materi

Ada beberapa masukan yang diberikan oleh ahli materi, baik dari segi materi maupun media. Ahli materi (guru Bahasa Indonesia) memberikan saran bahwa ada beberapa petunjuk yang harus dibuat permanen. Berdasarkan komentar

dan saran tersebut, peneliti melakukan perbaikan pada media pembelajaran. Berikut ini tampilan *leyer* sebelum direvisi.



Gambar 21. Tampilan *Leyer* Sebelum Direvisi (Petunjuk Semakin Mengabur)

Petunjuk yang mengabur diubah menjadi permanen dikarenakan peserta didik diasumsikan kurang memperhatikan petunjuk tersebut. Oleh karena itu, diharapkan dengan adanya petunjuk yang permanen, dapat menambah kenyamanan dalam penggunaan media oleh peserta didik pada saat uji coba. Berikut tampilan *leyer* setelah direvisi.

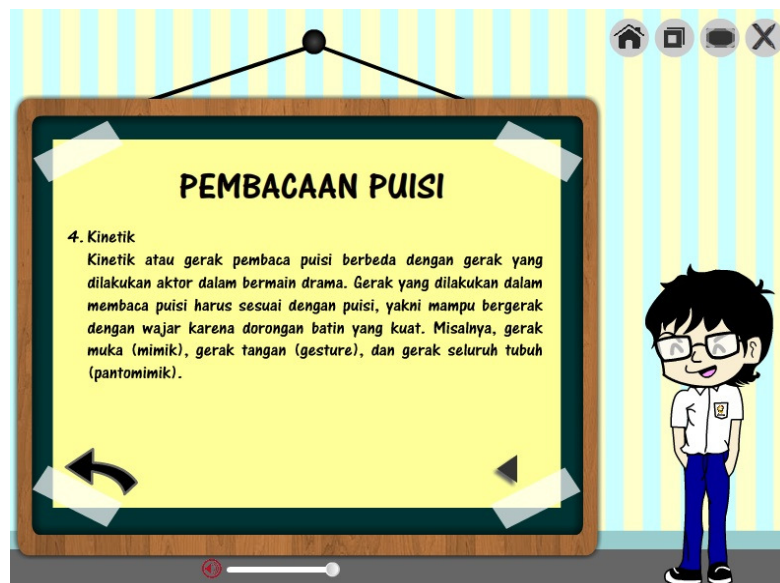


Gambar 22. Tampilan *Leyer* Setelah Direvisi (Petunjuk Dibuat Permanen)

b. Revisi Ahli Media

Peneliti melakukan revisi produk media pembelajaran berdasarkan masukan dari ahli media. Ada beberapa masukan yang harus peneliti lakukan untuk penyempurnaan dan kenyamanan pengguna media pembelajaran apresiasi puisi tersebut.

Saran yang diberikan oleh ahli media antara lain “animasi dan pemilihan *background* lebih dikembangkan lagi, gambar *background* jangan terlalu feminim atau ganti animasi, gambar *icon* harus yang mencerminkan pembacaan puisi” telah peneliti lakukan. Berikut ini tampilan *leyer* sebelum dan sesudah direvisi.



Gambar 23. Tampilan Akhir Pembacaan Puisi Sebelum Ditambah Video

Penambahan video pembacaan puisi oleh penyair Indonesia. Hal ini akan menambah pengetahuan dan wawasan peserta didik dalam mengenal model pembacaan puisi oleh para penyair Indonesia, misalnya W. S. Rendra, Sutardji Colsum Bahri, dan Taufiq Ismail. Berikut tampilan setelah direvisi.



Gambar 24. Tampilan Akhir Pembacaan Puisi Setelah Direvisi

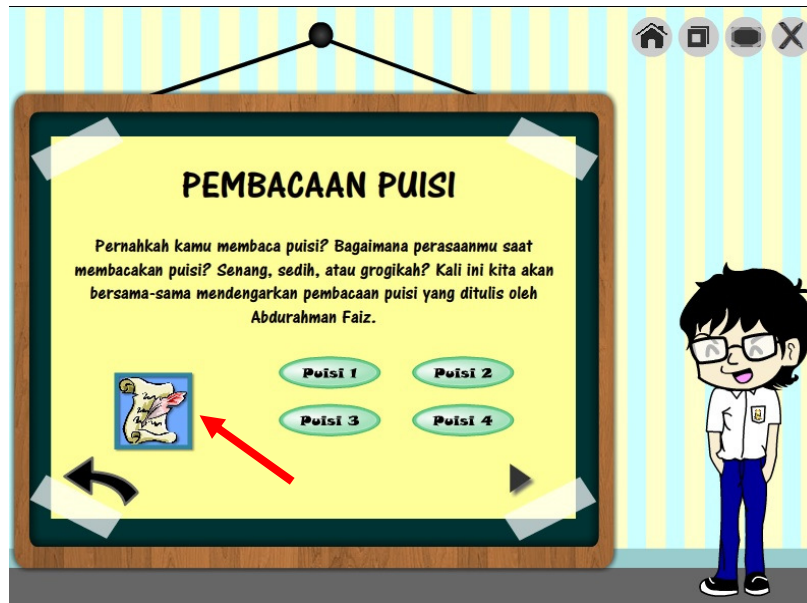


Gambar 25. Tampilan Animasi Sebelum Direvisi

Pergantian animasi dari laki-laki menjadi perempuan dikarenakan suara (*dubing*) dalam media pembelajaran apresiasi puisi adalah suara perempuan. Sebagai perbandingan, berikut tampilan setelah direvisi.



Gambar 26. Tampilan Animasi Setelah Direvisi



Gambar 27. Tampilan *Icon* Sebelum Direvisi

Perubahan *icon* pembacaan puisi yang semula berupa animasi yang melambangkan tulisan diganti animasi yang melambangkan suara atau pembacaan, yaitu diganti gambar mikrofon. Gambar mikrofon dirasa lebih mencerminkan sebuah pembacaan puisi. Berikut tampilan setelah direvisi.

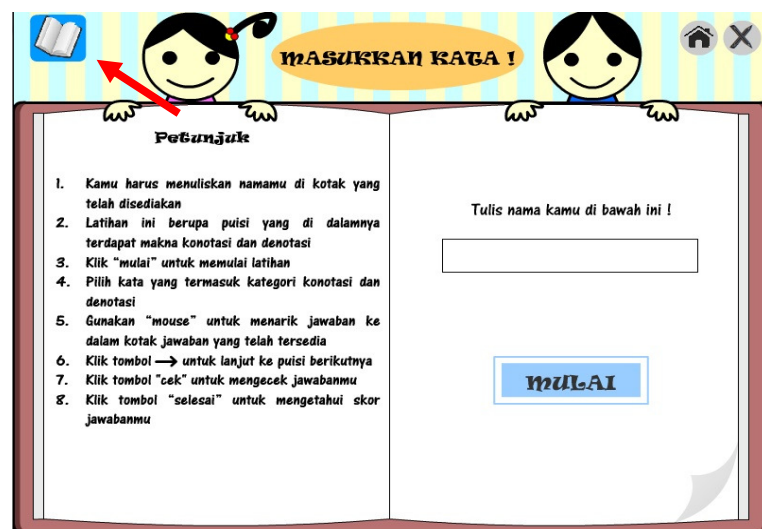


Gambar 28. Tampilan *Icon* Setelah Direvisi

2. Revisi Tahap Kedua

Revisi tahap kedua dilakukan berdasarkan masukan dari peserta didik pada saat uji coba satu-satu. Secara keseluruhan, produk pengembangan media menurut subjek uji coba sudah baik untuk digunakan dalam pembelajaran. Hal tersebut dibuktikan dengan nilai rerata skor keseluruhan aspek yaitu 4,39 yang masuk kategori “Sangat Baik”.

Ada dua saran peserta didik pada uji coba satu-satu yaitu saran “tombol kembali ke menu latihan kurang jelas dan bagian profil lebih diatur sedikit”. Berdasarkan saran dari peserta didik uji coba satu-satu, peneliti melakukan perbaikan pada media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas produk media yang dikembangkan. Berikut ini tampilan *layer* sebelum dan sesudah direvisi.



Gambar 29. Tombol Kembali ke Menu Latihan dengan Warna Permanen Sebelum Direvisi

Revisi pada petunjuk kembali ke menu latihan dengan dua warna, yaitu biru dan kuning. Pemunculan dua warna ini dibuat berkedip sehingga akan menonjol dan jelas ketika peserta didik masuk pada menu latihan. Berikut tampilan setelah direvisi.



Gambar 30. Tombol Kembali ke Latihan dengan Dua Warna Setelah Direvisi



Gambar 31. Tampilan Profil ke Arah Atas Sebelum Direvisi

Pengaturan *display* profil yang semula ke arah atas diubah ke arah samping dan berhenti beberapa detik. Hal ini akan memperjelas sekaligus memberikan kesempatan peserta didik untuk membaca profil atau identitas pengembang, dosen pembimbing, dan programmer.



Gambar 32. Tampilan Profil ke Arah Samping Setelah Direvisi

3. Revisi Tahap Ketiga

Revisi tahap ketiga dilakukan setelah peneliti melakukan uji coba kelompok kecil. Hal yang dijadikan dasar revisi adalah saran dari peserta didik pada saat uji coba berlangsung. Secara keseluruhan, produk media pembelajaran apresiasi puisi dinyatakan layak untuk digunakan.

Berdasarkan komentar dan saran dari peserta didik uji coba kelompok kecil, peneliti melakukan perbaikan pada media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas produk media yang dikembangkan. Saran dari peserta didik untuk membuat desain lebih unik lagi tidak peneliti lakukan karena membutuhkan waktu yang cukup lama. Berikut ini tampilan *leyer* sebelum dan sesudah direvisi.



Gambar 33. Tampilan Materi Pencitraan dan Tipografi Sebelum Direvisi

Perbaikan media pembelajara puisi pada saat uji coba kelompok kecil tidak terlalu banyak. Hal ini dikarenakan pada uji coba satu-satu sudah terdapat beberapa revisi media. Revisi pada uji coba kelompok kecil yaitu pada tampilan materi pencitraan dan tipografi yang diberi gambar berupa lambang citraan dan tipografi. Revisi dilakukan supaya media lebih menarik dan peserta didik senang belajar menggunakan media pembelajaran apresiasi puisi tersebut.



Gambar 34. Tampilan Materi Pencitraan dan Tipografi Setelah Direvisi

4. Revisi Tahap Keempat

Revisi tahap keempat menyangkut penyempurnaan produk secara totalitas. Artinya, produk direvisi berdasarkan masukan ahli, subjek uji coba satu-satu, subjek uji coba kelompok kecil, dan subjek uji coba lapangan sebagai akhir revisi. Masukan dan saran subjek uji coba sangat penting bagi penyempurnaan produk. Revisi tahap keempat, peneliti hanya melakukan perbaikan produk dari segi teknis saja.

Pada tahap pelaksanaan uji coba lapangan, komentar yang diberikan peserta didik bersifat positif dan saran revisi untuk menambahkan video pembacaan puisi. Saran untuk menambahkan video pembacaan puisi tidak menjadi perhatian peneliti, karena akan membuat program menjadi berat untuk dijalankan. Dengan demikian, produk akhir media pembelajaran apresiasi puisi interaktif telah sesuai dengan yang diharapkan para ahli dan peserta didik di lapangan.

D. Kajian Produk Akhir

Hasil akhir produk dalam penelitian dan pengembangan ini adalah *software* (program komputer) sebagai media pembelajaran interaktif dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan materi pembelajaran apresiasi puisi. Pengembangan produk media interaktif pada penelitian ini telah melalui tahap validasi ahli materi, ahli media, uji coba satu-satu, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan. Tahapan ini dilakukan untuk memperoleh saran, kritik, komentar, dan penilaian kelayakan produk yang telah dikembangkan.

Kelayakan media pembelajaran interaktif ditinjau dari aspek materi, aspek tampilan, dan aspek pemrograman. Dari keseluruhan tahapan pengembangan, diperoleh hasil penilaian dengan kriteria minimal “Baik” yang artinya media pembelajaran layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP. Selain itu, ahli materi, ahli media, dan guru juga telah menyatakan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan “Layak” digunakan dalam pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMP dengan revisi sesuai saran.

Media pembelajaran interaktif mata pelajaran Bahasa Indonesia yang dikembangkan pada penelitian ini, secara keseluruhan mendapatkan respon positif dari peserta didik pada setiap uji coba. Peserta didik memberikan respon yang positif terhadap media pembelajaran. Dari hasil pengamatan pada saat pelaksanaan uji coba, peserta didik terlihat sangat antusias dan bersemangat ketika pembelajaran Bahasa Indonesia ditunjang dengan kehadiran media interaktif ini. Berdasarkan temuan uji coba lapangan, media interaktif memiliki kelebihan sebagai berikut.

- a. Media interaktif didesain untuk meningkatkan motivasi belajar dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Selain itu, media pembelajaran ini dimanfaatkan untuk mengatasi kejenuhan dan rasa bosan pada model pembelajaran yang masih monoton. Jika pembelajaran Bahasa Indonesia ditunjang dengan penggunaan media interaktif yang menarik, akan meningkatkan motivasi belajar masing-masing peserta didik.
- b. Komponen-komponen dalam media pembelajaran interaktif dirancang guna memudahkan peserta didik dalam mengoperasikan program, baik secara klasik dengan bimbingan guru maupun dipakai secara mandiri.
- c. Media interaktif efisien digunakan dalam pembelajaran, penggunaan media dapat diulang berkali-kali sesuai dengan kemampuan pemahaman masing-masing peserta didik.
- d. Media interaktif dilengkapi dengan animasi dan gambar-gambar yang bisa bergerak sehingga menarik bagi peserta didik untuk mempelajari materi melalui media pembelajaran interaktif ini.

- e. Media didesain memiliki interaktivitas dengan penggunanya. Dalam latihan soal, peserta didik akan langsung mendapat *feedback* (respon). Hal ini tentu berbeda dengan buku-buku cetak yang tidak dapat memberikan *feedback* secara langsung.

Selain memiliki kelebihan, penelitian dan pengembangan produk media pembelajaran interaktif tentunya tidak terlepas dari adanya keterbatasan. Keterbatasan pengembangan media pembelajaran interaktif dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut.

- a. Penggunaan media dalam pembelajaran peserta didik tetap harus mendapatkan bimbingan dari guru.
- b. *Compact disk* (CD) interaktif ini merupakan *software* (perangkat lunak) yang membutuhkan *hardware* (perangkat keras) dalam penggunaannya. Kenyataannya, masih banyak peserta didik yang belum memiliki komputer, sehingga bagi sebagian peserta didik memungkinkan pembelajaran hanya dapat dilaksanakan di sekolah saja.
- c. Pembuatan media dilakukan oleh pihak lain, sehingga konsep yang telah dibuat tidak secara sempurna dapat dituangkan ke dalam media interaktif.
- d. Dari segi materi, terutama pada menu latihan, belum menunjukkan kreativitas peserta didik secara maksimal. Di sisi lain, pembelajaran apresiasi puisi menuntut adanya kreativitas peserta didik sehingga mereka dapat menggali lebih dalam kreativitas masing-masing.

E. Kelayakan Media Pembelajaran

Kelayakan media pembelajaran diperoleh berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media dan peserta didik pada setiap tahap uji coba. Penilaian kelayakan meliputi tiga aspek yaitu aspek materi, tampilan, dan aspek pemrograman. Hasil penilaian peserta didik pada uji coba satu-satu, uji coba kelompok kecil, maupun uji coba lapangan juga menentukan kelayakan media pembelajaran yang telah dikembangkan.

Hasil penilaian peserta didik masih berupa skor yang belum diolah. Untuk itu, perlu dikonversikan ke dalam nilai dengan lima kategori menggunakan pedoman konversi pada tabel 20 berikut yang telah dimodifikasi dari Azwar (2007: 163) dan disesuaikan dengan indikator penilaian. Media pembelajaran dikatakan layak jika hasil penilaian ahli materi, ahli media, dan peserta didik pada setiap tahapan uji coba minimal termasuk dalam kategori “Baik”.

Tabel 25. Pedoman Konversi Skor Hasil Penilaian ke dalam Nilai dengan Lima Kategori

Aspek	Interval Skor	Nilai	Kategori
Aspek Materi dari Ahli	$88,01 < X$	A	Sangat baik
	$73,34 < X \leq 88,01$	B	Baik
	$58,67 < X \leq 73,34$	C	Cukup
	$44,00 < X \leq 58,67$	D	Kurang
	$X \leq 44,00$	E	Sangat kurang
Aspek Materi dari Peserta Didik	$40,01 < X$	A	Sangat baik
	$33,34 < X \leq 40,01$	B	Baik
	$26,67 < X \leq 33,34$	C	Cukup
	$20,00 < X \leq 26,67$	D	Kurang
	$X \leq 20,00$	E	Sangat kurang
Aspek Tampilan	$56,00 < X$	A	Sangat baik
	$46,67 < X \leq 56,00$	B	Baik
	$37,34 < X \leq 46,67$	C	Cukup
	$28,01 < X \leq 37,34$	D	Kurang
	$X \leq 28,01$	E	Sangat kurang

Lanjutan

Aspek Pemrograman	$28,01 < X$	A	Sangat baik
	$23,34 < X \leq 28,01$	B	Baik
	$18,67 < X \leq 23,34$	C	Cukup
	$14,01 < X \leq 18,67$	D	Kurang
	$X \leq 14,01$	E	Sangat kurang

Sumber: Data Primer

1. Kelayakan Aspek Materi

Kelayakan aspek materi diperoleh saat peneliti melakukan validasi kepada ahli materi, yaitu dosen dan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia SMP. Berdasarkan tabel 7 dan 8, diketahui bahwa aspek materi yang terdiri dari aspek pembelajaran dan aspek isi, diperoleh total rerata skor sebesar 92,70. Merujuk tabel 20 mengenai konversi rerata skor ke dalam nilai lima kategori, penilaian ahli materi pada kelayakan aspek materi mendapatkan nilai “A” dengan kategori “Sangat baik”. Kategori ini sudah memenuhi syarat kelayakan media pembelajaran interaktif hasil pengembangan, dan hasil tersebut diperkuat dengan pernyataan kelayakan materi dari ahli materi.

Total rerata skor hasil penilaian ahli materi dan peserta didik pada setiap uji coba disajikan pada tabel 21 berikut ini. Skor tersebut dikonversikan berdasarkan pedoman konversi tabel 20 di atas.

Tabel 26. Jumlah Total Rerata Skor dan Hasil Penilaian Media dari Kelayakan Aspek Materi pada Setiap Uji Coba

No.	Tahap Penilaian	Total Rerata Skor	Nilai	Kategori
1.	Penilaian Ahli Materi	92,70	A	Sangat baik
2.	Uji Coba Satu-satu	43,49	A	Sangat baik
3.	Uji Coba Kelompok Kecil	42,60	A	Sangat baik
4.	Uji Coba Lapangan	42,47	A	Sangat baik

Sumber: Data Primer

Tabel di atas menunjukkan bahwa penilaian aspek materi dari ahli materi dan peserta didik pada setiap uji coba memperoleh kategori masing-masing “Sangat baik”. Kategori ini sudah memenuhi syarat kelayakan media pembelajaran interaktif hasil pengembangan.

2. Kelayakan Aspek Tampilan

Kelayakan aspek tampilan adalah penilaian media pembelajaran interaktif ditinjau dari aspek tampilan. Data kelayakan aspek tampilan diperoleh dari ahli media saat peneliti melakukan validasi. Berdasarkan tabel 9, media pembelajaran interaktif ditinjau dari kelayakan aspek tampilan memperoleh total rerata skor 54,00. Merujuk tabel 20 mengenai konversi rerata skor ke dalam nilai lima kategori, penilaian ahli media pada kelayakan aspek materi mendapatkan nilai “B” dengan kategori “Baik”. Kategori ini sudah memenuhi syarat kelayakan media pembelajaran interaktif dan diperkuat dengan pernyataan kelayakan media dari ahli media.

Total rerata skor hasil penilaian ahli media dan peserta didik pada setiap uji coba disajikan pada tabel 22 berikut ini. Skor tersebut dikonversikan berdasarkan pedoman konversi tabel 20 di atas.

Tabel 27. Jumlah Total Rerata Skor dan Hasil Penilaian Media dari Kelayakan Aspek Tampilan pada Setiap Uji Coba

No.	Tahap Penilaian	Total Rerata Skor	Nilai	Kategori
1.	Penilaian Ahli Media	54,00	B	Baik
2.	Uji Coba Satu-satu	62,67	A	Sangat baik
3.	Uji Coba Kelompok Kecil	57,98	A	Sangat baik
4.	Uji Coba Lapangan	58,26	A	Sangat baik

Sumber: Data Primer

Tabel di atas menunjukkan bahwa penilaian aspek tampilan dari peserta didik pada setiap uji coba memperoleh kategori masing-masing “Sangat baik”. Kategori ini sudah memenuhi syarat kelayakan media pembelajaran interaktif hasil pengembangan

3. Kelayakan Aspek Pemrograman

Kelayakan aspek pemrograman adalah penilaian media pembelajaran interaktif ditinjau dari segi kualitas dan kecepatan program ketika dijalankan oleh pengguna. Data kelayakan aspek pemrograman diperoleh dari ahli media saat peneliti melakukan validasi. Berdasarkan tabel 10, media pembelajaran interaktif ditinjau dari kelayakan aspek pemrograman memperoleh total rerata skor 28,00. Total skor ini mendapatkan nilai “B” dengan kategori “Baik”. Kategori ini sudah memenuhi syarat kelayakan media pembelajaran interaktif dan diperkuat dengan pernyataan kelayakan media dari ahli media.

Total rerata skor hasil penilaian ahli media dan peserta didik pada setiap uji coba disajikan pada tabel 23 berikut ini. Skor tersebut dikonversikan berdasarkan pedoman konversi tabel 20 di atas.

Tabel 28. Jumlah Rerata Skor dan Hasil Penilaian Media dari Kelayakan Aspek Pemrograman pada Setiap Tahap Uji Coba

No.	Tahap Penilaian	Total Rerata Skor	Nilai	Kategori
1.	Penilaian Ahli Media	28,00	B	Baik
2.	Uji Coba Satu-satu	30,49	A	Sangat baik
3.	Uji Coba Kelompok Kecil	29,54	A	Sangat baik
4.	Uji Coba Lapangan	29,81	A	Sangat baik

Sumber: Data Primer

Tabel di atas menunjukkan bahwa penilaian aspek pemrograman dari peserta didik pada setiap uji coba memperoleh kategori masing-masing “Sangat baik”. Kategori ini sudah memenuhi syarat kelayakan media pembelajaran interaktif hasil pengembangan

Keseluruhan hasil penilaian, baik dari ahli materi, ahli media, dan peserta didik pada setiap tahap uji coba untuk masing-masing aspek menunjukkan sudah memenuhi syarat kelayakan media pembelajaran interaktif hasil pengembangan. Dengan demikian, media pembelajaran apresiasi puisi interaktif yang dikembangkan dalam penelitian ini dinyatakan “Layak” digunakan sebagai media pembelajaran apresiasi puisi dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMP.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan tentang Produk

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut.

1. Proses pengembangan media pembelajaran apresiasi puisi untuk SMP yang layak melalui langkah-langkah analisis kebutuhan, tahap *design*, tahap *assembly*, tahap validasi dan tahap produksi. Tingkat kelayakan produk berdasarkan validasi ahli materi rerata skor sebesar 4,21 (sangat baik), ahli media sebesar 3,80 (baik), uji coba satu-satu sebesar 4,39 (sangat baik), uji coba kelompok kecil sebesar 4,20 (sangat baik), dan uji coba lapangan sebesar 4,22 (sangat baik). Dengan demikian, media pembelajaran yang dihasilkan telah layak digunakan sebagai media pembelajaran dengan memanfaatkan komputer.
2. Kelayakan media pembelajaran interaktif ditinjau dari aspek materi, aspek tampilan, dan aspek pemrograman berdasarkan hasil penilaian ahli materi, ahli media, dan peserta didik SMP dalam rangkaian tahap pengembangan secara keseluruhan termasuk dalam kategori “Sangat Baik” yang artinya media layak digunakan dalam pembelajaran puisi di SMP.

B. Keterbatasan Penelitian

1. *Software* pembelajaran ini diujicobakan pada subjek di satu sekolah, sehingga kemampuan yang diambil peneliti belum digeneralisasikan pada seluruh peserta didik SMP kelas VIII.
2. Produk *software* pembelajaran ini belum dapat digunakan bagi peserta didik yang belum dapat mengoperasikan komputer.

C. Saran, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

1. Saran pemanfaatan
 - a. Hasil pengembangan ini dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran apresiasi puisi di SMP, baik secara individu maupun kelompok.
 - b. Pengembangan ini dapat memacu peserta untuk dapat rajin berlatih mengoperasikan komputer.
 - c. Pengembangan ini dapat digunakan oleh SMP Negeri 2 Kauman sebagai salah satu cara untuk mengefektifkan penggunaan komputer yang ada di sekolah.
 - d. Hasil penelitian dapat memacu guru dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran.

2. Diseminasi

Diseminasi sampai saat ini dapat dilakukan terbatas di lingkungan sekolah. Hal ini dikarenakan media pembelajaran masih merupakan hasil dari pengembangan yang memerlukan penyempurnaan lebih lanjut.

3. Pengembangan produk lebih lanjut

Pengembangan diharapkan tidak terbatas pada media pembelajaran puisi saja, tetapi juga materi lain bahkan mata pelajaran yang lain agar peserta didik lebih mudah memahami materi secara keseluruhan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 1997. *Media Pengajaran (Edisi Revisi)*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- _____. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Azwar, Saifuddin. 2007. *Tes Prestasi Fungsi dan Pengembangan Pengukuran Prestasi Belajar (Edisi II)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Baruadi, Moh. Karmin. 2005. Profil Pengajaran Sastra (Wacana Pengembangan Pengajaran Sastra Berbasis kawasan). *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan (Online)*. No. 053. Diakses dari <http://jurnal.pdii.lipi.go.id>, pada tanggal 11 Februari 2012.
- Brown, H. Douglas. 2007. *Prinsip Pembelajaran dan Pengajaran Bahasa (Edisi Kelima)*. Terj. Noor Cholis dan Yusi Avianto Pareanom. San Fransisco: Pearson Education, Inc.
- Buzan, Tony. 2011. *Buku Pintar Mind Map*. Terj. Susi Purwoko. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Depdiknas, 2003. *Kurikulum 2004 Sekolah Menengah Pertama (SMP) Pedoman Umum Pengembangan Sistem Penilaian Hasil Belajar Berbasis Kompetensi Siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP)*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Lanjutan Pertama.
- _____. 2006. *Panduan Pengembangan Silabus Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Sekolah Menengah Pertama*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Pertama.
- Erianawati. 2005. Penggunaan Media Visual (Gambar) Dalam Pembelajaran Anak Hiperaktif di Lembaga Terapi Anak Al Tisma Kudus. *Skripsi S1*. Semarang: Program Strudi Kurikulum Teknologi Pendidikan, FIP, UNES.
- Hamalik, Oemar. 2003. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- _____. 2005. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.

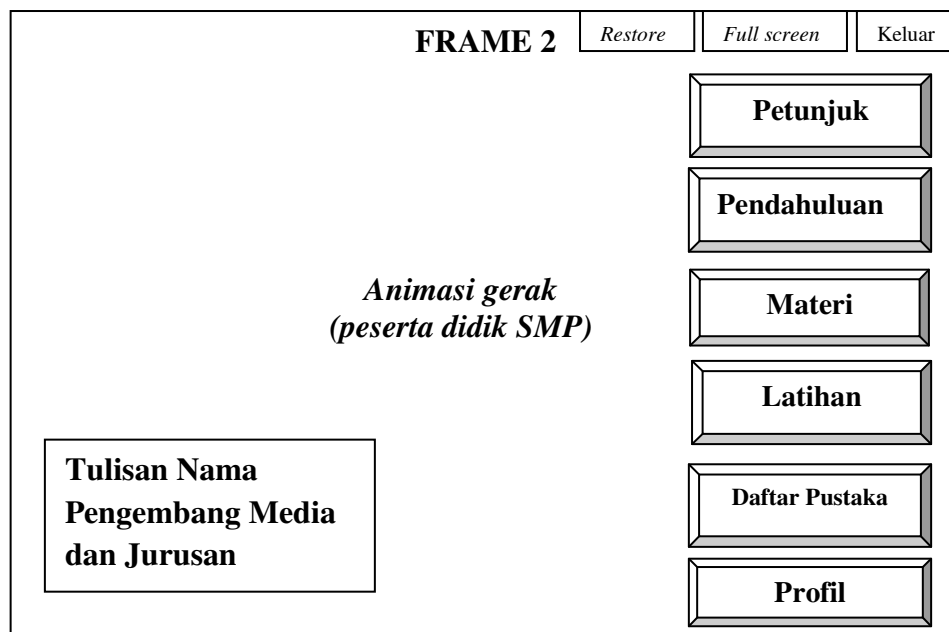
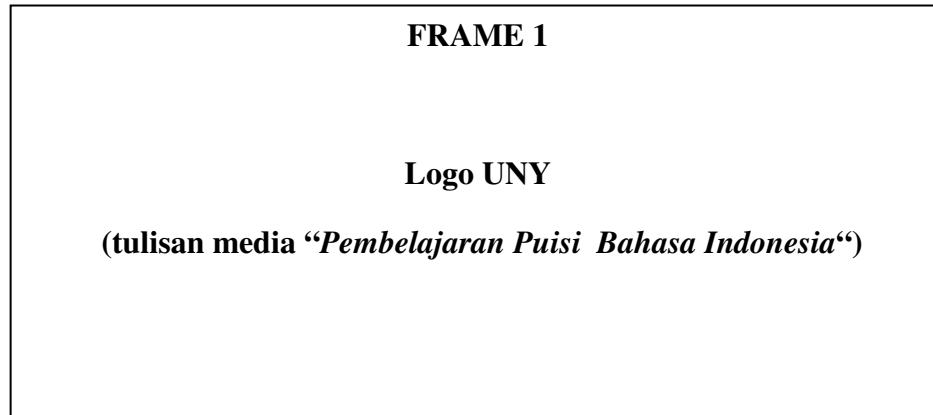
- Izzaty, Rita Eka, dkk. 2008. *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Latuheru, John D. 1988. *Media Pembelajaran dalam Proses Belajar-Mengajar Masa Kini*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan.
- Mayer, Richard E. 2009. *Multimedia Learning*. Terj. Teguh Wahyu Utomo. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Moody, H. L. B. 1979. *Metode Pengajaran Sastra*. Terj. *The Teaching of Literature* oleh B. Rahmanto. Yogyakarta: Penerbit Kanisius.
- Mulyadi, Ahmad Wisnu. 2010. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif CAI Model *Instructional Games* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Skripsi S1*. Bandung: Program Studi Pendidikan Ilmu Komputer, FPMIPA, UPI.
- Pradopo, Rachmat Djoko. 2000. *Pengkajian Puisi*. Yogyakarta: UGM Press.
- Rohati. 2011. Strategi Pembelajaran Keterampilan Bahasa Terpadu dengan Teknik Parafrase untuk Meningkatkan Kemampuan Apresiasi dan Menulis Puisi (Studi Kuasi Eksperimen pada Siswa Kelas V SD Negeri 1 dan 2 Dukuhmaja Kecamatan Luragung Kabupaten Kuningan Tahun Ajaran 2010/2011). *Jurnal Edisi Khusus (online)*. No. 2. Diakses dari <http://jurnal.upi.edu>, pada tanggal 11 Februari 2012.
- Sadiman, Arief. S., dkk. 2011. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Press.
- Santoso, Insap. (2004). *Interaksi Manusia dengan Komputer, Teori dan Praktek*. Yogyakarta: Andi Offset
- Sari, Ardhini Meikhana. 2009. Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Komputer untuk Mata Pelajaran IPS SMP. *Tesis S2*. Yogyakarta: Program Studi Teknologi Komunikasi, Pascasarjana, UNY.
- Sprenger, Marilee. 2011. *Cara Mengajar Agar Siswa Tetap Ingat*. Terj. Ikke Suhartinah. Jakarta: Erlangga.

- Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sutopo, Ariesto Hadi. (2003). *Multimedia Interaktif dengan Flash*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Suyanto, M. 2005. *Multimedia Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Yogyakarta: Andi.
- Wiyatmi, 2006. *Pengantar Kajian Sastra*. Yogyakarta: Pustaka.
- Yudana, I Gusti Putu Hardi. 2011. Pengembangan Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik SMP. *Tesis S2*. Yogyakarta: Program Studi Teknologi Komunikasi, Pascasarjana, UNY.
- Yudhiantoro, Dhani. (2006). *Membuat Animasi Web dengan Macromedia Flash Profesional 8*. Yogyakarta: Andi Offset.

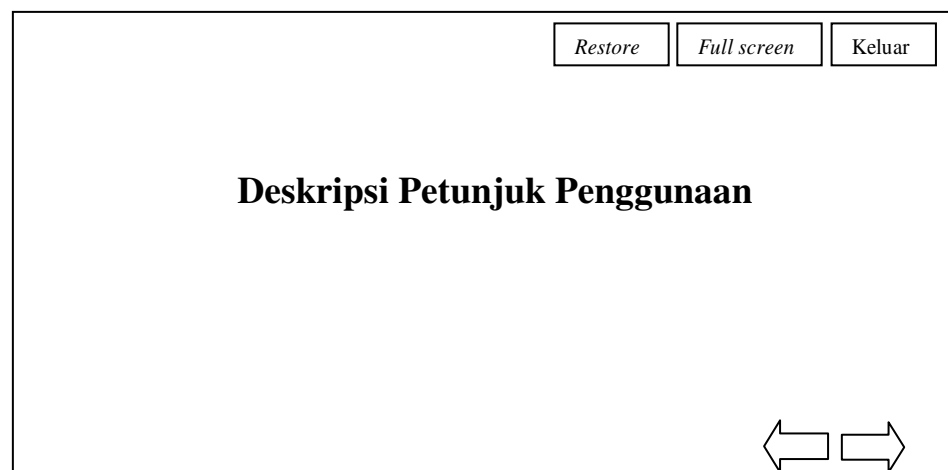
LAMPIRAN

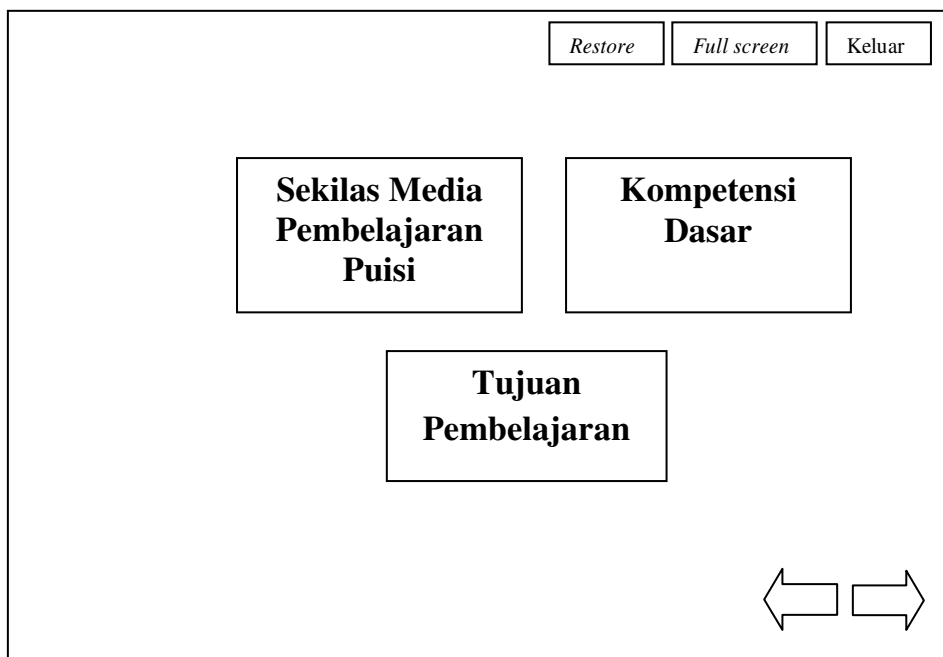
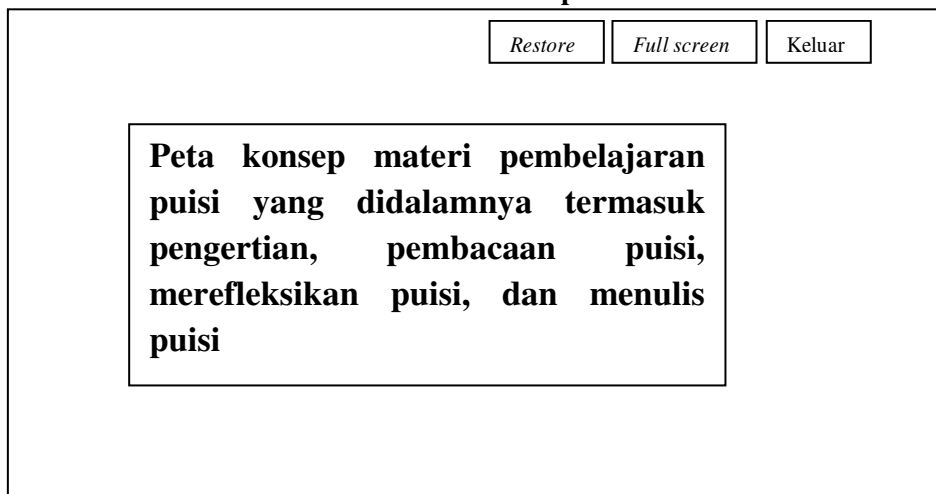
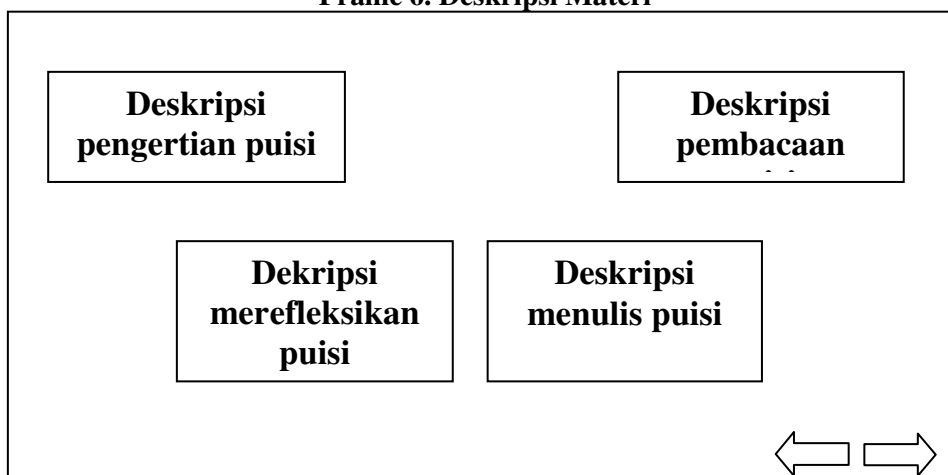


**STORYBOARD MEDIA INTERAKTIF PEMBELAJARAN APRESIASI PUISI
BAGI PESERTA DIDIK SMP**



Frame 3. Petunjuk Penggunaan



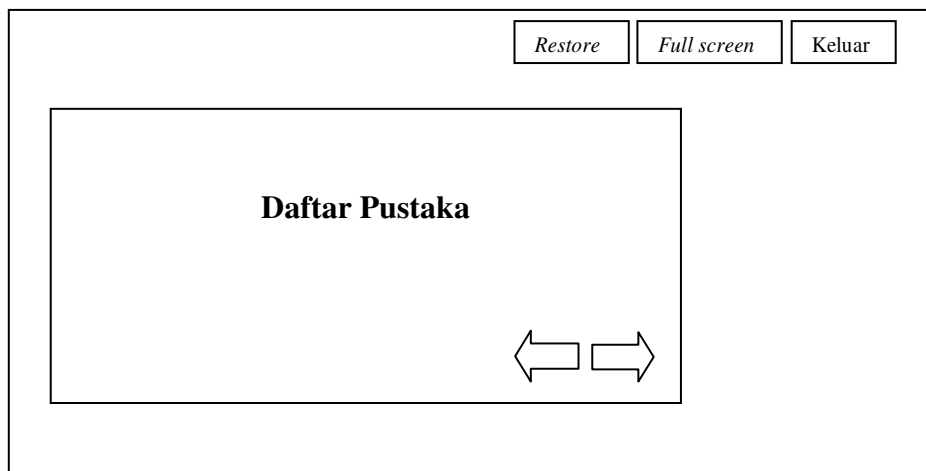
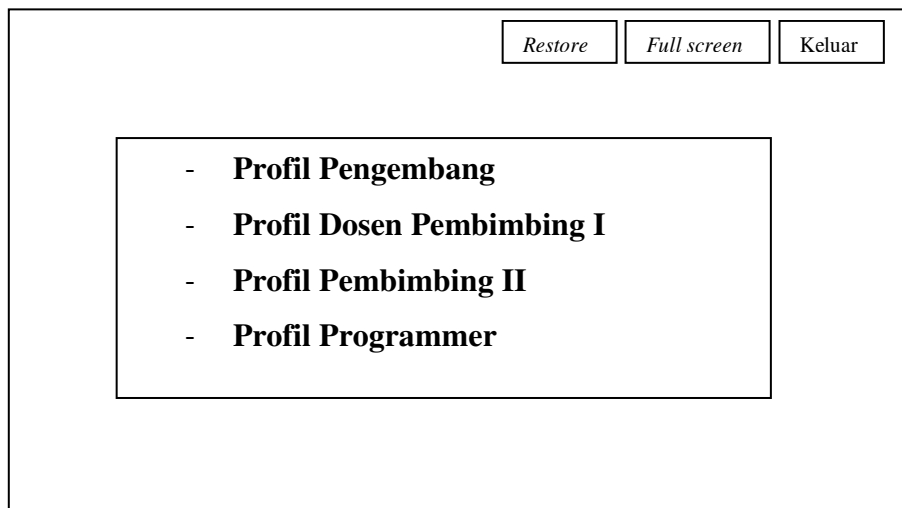
Frame 4. Pendahuluan**Frame 5. Peta Konsep Materi****Frame 6. Deskripsi Materi**

Frame 7. Latihan

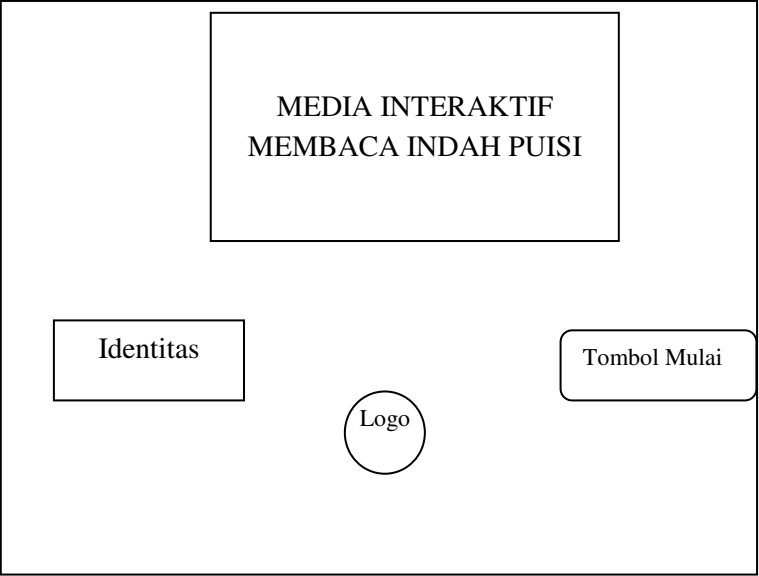

	<i>Restore</i>	<i>Full screen</i>	Keluar
Deskripsi jenis latihan	Masukkan Kata!		
	Tebak Jeda		
	Dengar dan Tulis Puisi!		

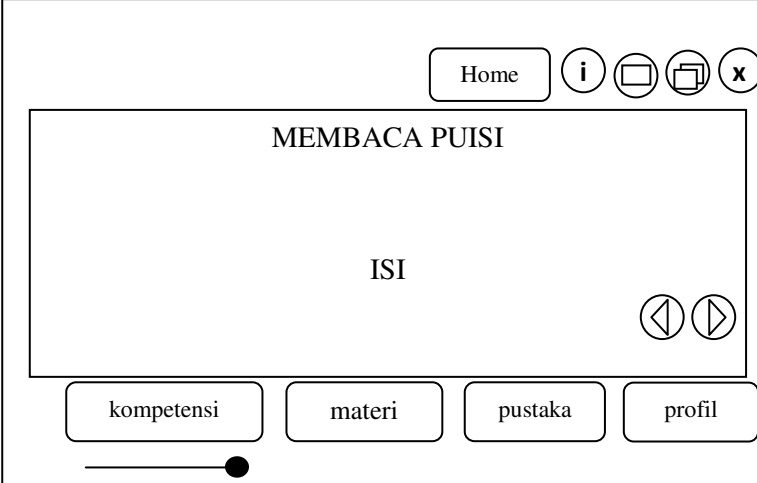
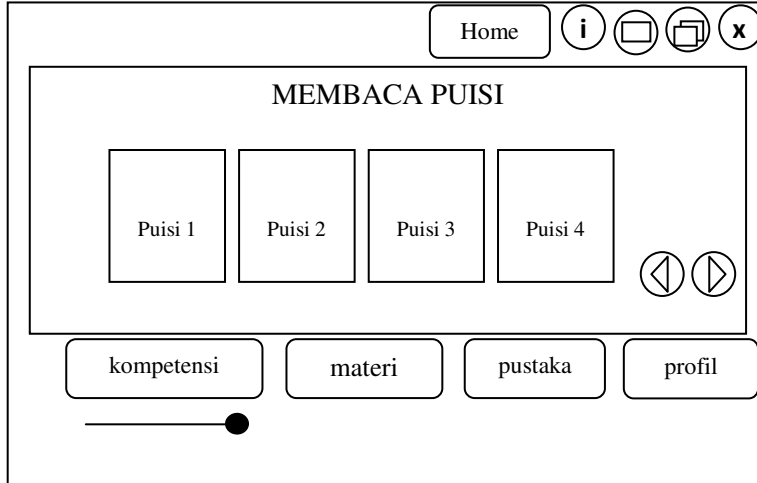
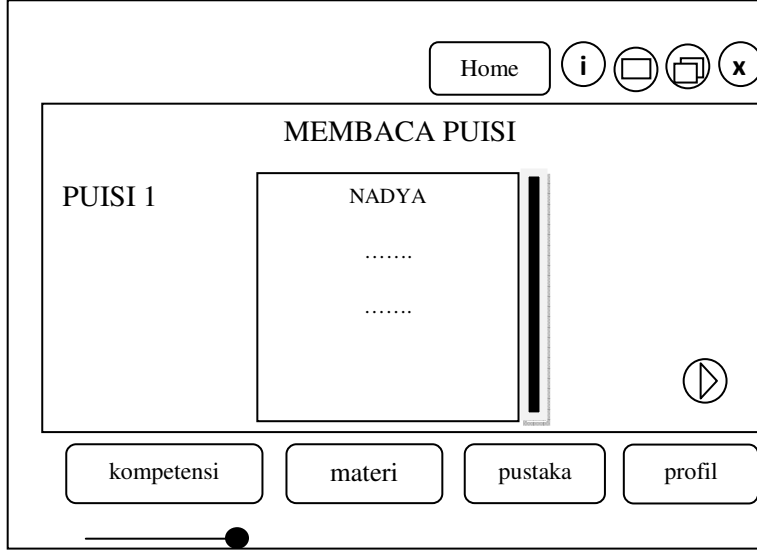
Frame 8. Latihan

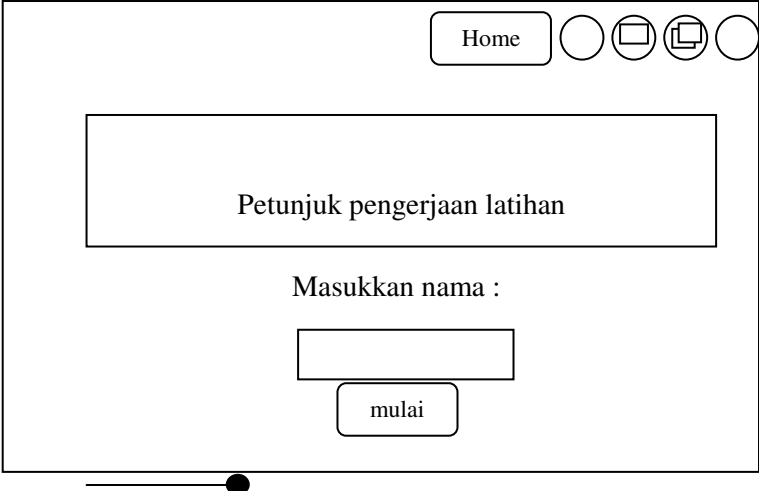
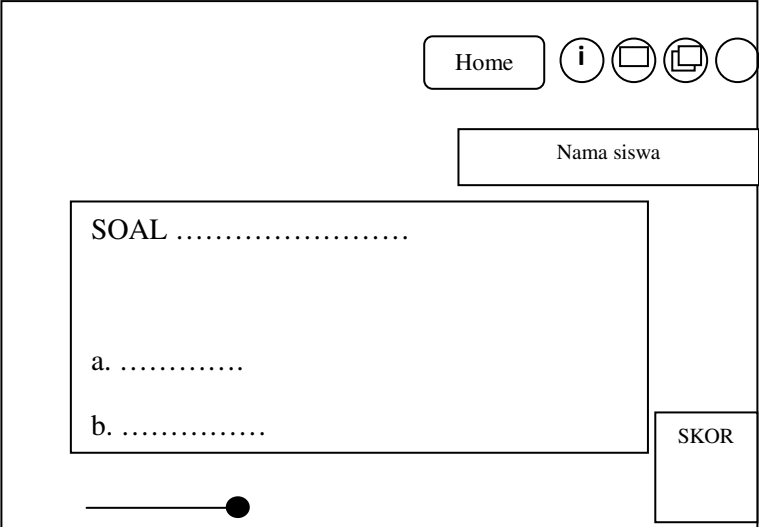
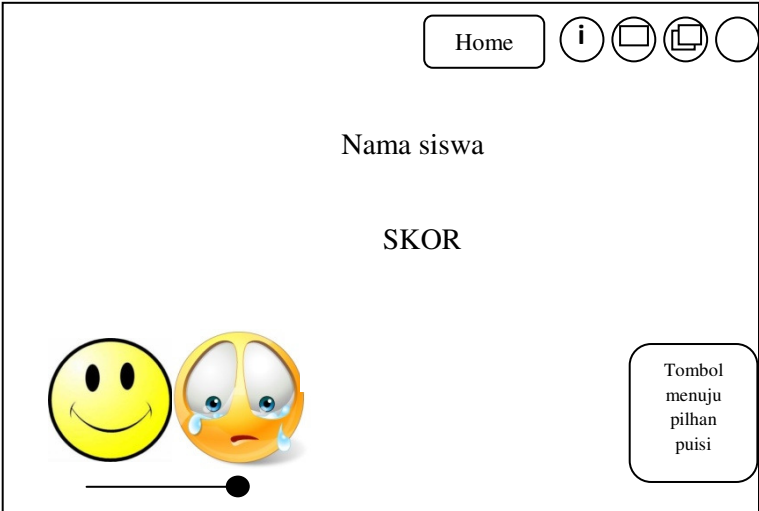
Tombol kembali ke menu latihan	<i>Restore</i>	<i>Full screen</i>	Keluar
Keterangan petunjuk mengerjakan tes	Latihan berupa Masukkan kata!, Tebak Jeda, dan Dengar dan Tulis Puisi! dengan animasi respon positif untuk skor tinggi dan respon negatif untuk skor rendah		

Frame 9. Daftar Pustaka**Frame 10. Profil**


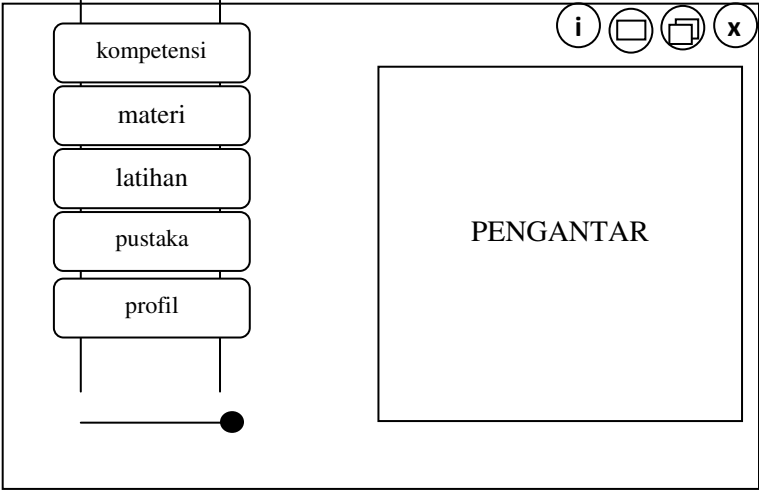
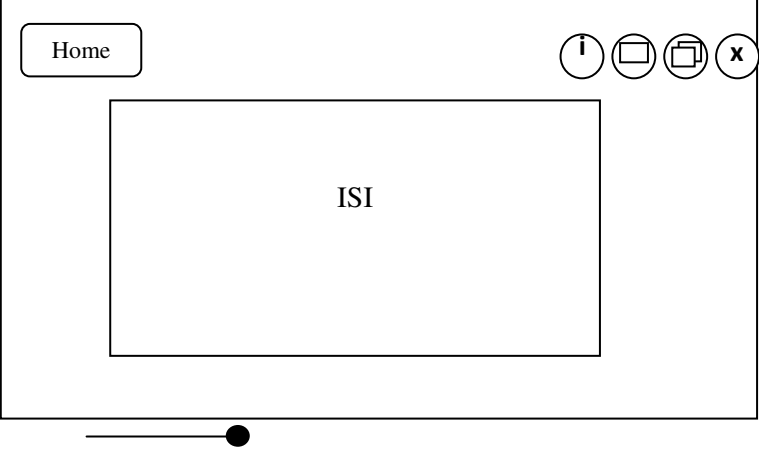
**STORYBOARD MEDIA INTERAKTIF “MEMBACA INDAH PUISI”
BAGI KELAS VII SMP**

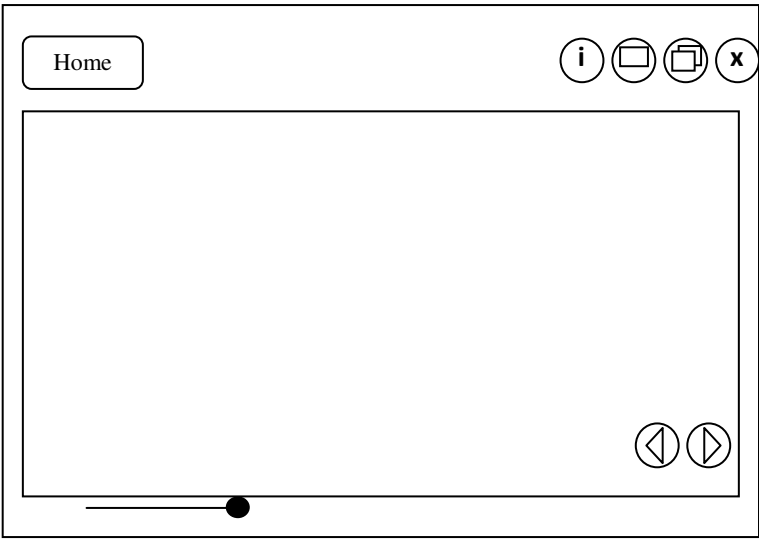
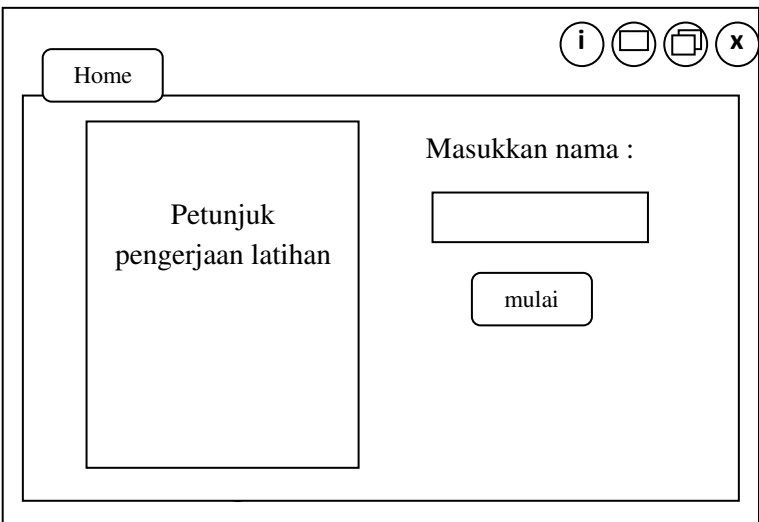
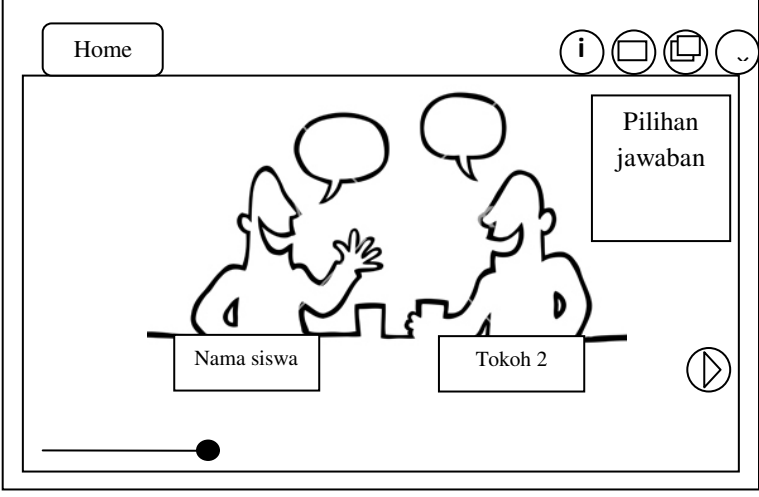
Gambar	Keterangan
	<p>HALAMAN JUDUL</p> <p>Animasi logo UNY, judul. Terdapat tombol mulai menuju halaman <i>home</i>/ menu utama</p>
	<p>TAMPILAN TIAP ISI (<i>home</i>, petunjuk, kompetensi, daftar pustaka, profil)</p> <p>Tombol bagian atas : tombol exit (x), restore, fullscreen, dan petunjuk/info (i), home</p> <p>Animasi layout bagian isi, dan animasi teks pada isi</p> <p>Bagian bawah terdapat tombol kontrol volume suara</p>

	<p>TAMPILAN MATERI</p> <p>Tombol bagian atas : tombol exit (x), restore, fullscreen, dan petunjuk/info (i), home</p> <p>Animasi layout bagian isi, dan animasi teks pada isi</p> <p>Bagian bawah terdapat tombol kontrol volume suara</p>
	<p>TAMPILAN MATERI BAGIAN AKHIR (PILIHAN PUISI)</p> <p>Tombol bagian atas : tombol exit (x), restore, fullscreen, dan petunjuk/info (i), home</p> <p>Terdapat tombol untuk menuju latihan puisi dengan memilih puisi 1 - 4</p> <p>Bagian bawah terdapat tombol kontrol volume suara</p>
	<p>TAMPILAN PUISI 1</p> <p>Tombol bagian atas : tombol exit (x), restore, fullscreen, dan petunjuk/info (i), home</p> <p>Isi puisi dapat di scroll ke bawah. Siswa diminta membaca dan memahami puisi setelah itu lanjut ke soal latihan.</p> <p>Bagian bawah terdapat tombol kontrol volume suara dan tombol menuju soal latihan</p>

	<p>TAMPILAN LATIHAN 1</p> <p>Tombol bagian atas : tombol exit (x), restore, fullscreen, dan petunjuk/info (i), dan tombol home</p> <p>Bagian bawah terdapat tombol mulai dan kontrol volume suara</p>
	<p>TAMPILAN LATIHAN 2</p> <p>Tombol bagian atas : tombol exit (x), restore, fullscreen, dan petunjuk/info (i), dan tombol home</p> <p>Siswa menjawab pilihan a, b, c, atau d. saat menjawab benar ada suara tepuk tangan dan saat menjawab salah ada suara “boom”</p> <p>Bagian bawah terdapat tombol kontrol volume suara</p>
	<p>TAMPILAN LATIHAN 3</p> <p>Tombol bagian atas : tombol exit (x), restore, fullscreen, dan petunjuk/info (i), dan tombol home</p> <p>Terdapat ekspresi yang akan menggambarkan nilai yang diperoleh siswa</p> <p>Bagian bawah terdapat tombol menuju pilihan puisi pada halaman akhir materi dan kontrol volume suara</p>

**STORYBOARD MEDIA INTERAKTIF “MENANGGAPI PEMBACAAN PUISI”
BAGI KELAS VII SMP**

Gambar	Keterangan
	<p>HALAMAN JUDUL</p> <p>Animasi logo UNY, judul. Terdapat tombol mulai menuju halaman home/ menu utama</p>
	<p>MENU UTAMA/ HOME</p> <p>Tombol bagian atas : tombol exit (x), restore, fullscreen, dan petunjuk/info (i),</p> <p>Bagian bawah terdapat tombol kontrol volume suara</p>
	<p>TAMPILAN TIAP ISI (petunjuk, kompetensi, daftar pustaka, profil)</p> <p>Tombol bagian atas : tombol exit (x), restore, fullscreen, dan petunjuk/info (i), dan tombol home</p> <p>Animasi pada bagian isi</p> <p>Bagian bawah terdapat tombol kontrol volume suara</p>

	<p>TAMPILAN MATERI</p> <p>Tombol bagian atas : tombol exit (x), restore, fullscreen, dan petunjuk/info (i), dan tombol home</p> <p>Animasi pada bagian isi</p> <p>Bagian bawah terdapat tombol next dan back, tombol kontrol volume suara</p>
	<p>TAMPILAN LATIHAN 1</p> <p>Tombol bagian atas : tombol exit (x), restore, fullscreen, dan petunjuk/info (i), dan tombol home</p> <p>Bagian bawah terdapat tombol mulai dan kontrol volume suara</p>
	<p>TAMPILAN LATIHAN 2</p> <p>Latihan berbentuk 2 orang yang berdiskusi, tokoh 1 adalah siswa, dan tokoh 2 merupakan tokoh yang akan member pertanyaan dan pilihan jawaban</p> <p>Bagian bawah terdapat tombol next soal, tombol kontrol volume suara</p>



Daftar Isi

	Halaman
1. Pengantar	2
2. Cara menjalankan program	2
3. Halaman utama	2
4. Petunjuk	4
5. Pendahuluan	5
6. Materi	6
7. Latihan	15
8. Daftar pustaka	19
9. Profil	20

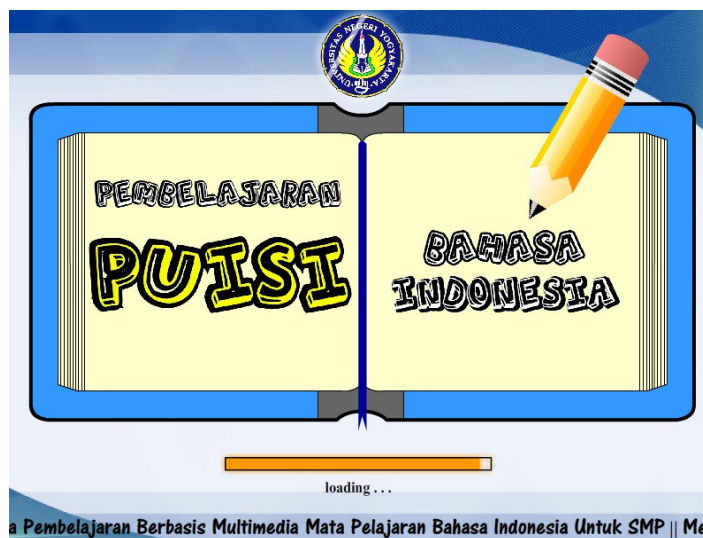
Pengantar

Media pembelajaran puisi ini bersifat interaktif dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran klasikal ataupun mandiri. Di dalamnya terdapat materi pengertian puisi, pembacaan puisi, merefleksikan puisi, dan menulis puisi. Media ini ditujukan untuk siswa SMP kelas VII dan VIII. Akan tetapi, perlu diingat bahwa di kelas VII materi unsur persajakan belum diajarkan sehingga guru harus memilah materi yang akan diajarkan.

1. Cara Menjalankan Program

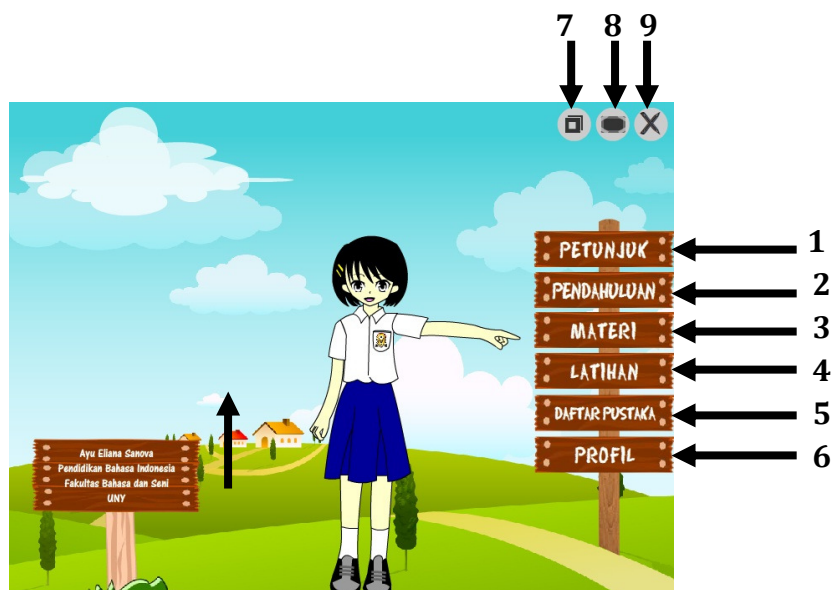
Media pembelajaran ini berisi file-file materi yang berformat .swf dan .exe. Untuk memulai program, cukup “klik” file .exe dengan nama “Pembelajaran Puisi” tanpa melakukan proses instalasi program terlebih dahulu.

Tampilan awal media pembelajaran ini adalah tampilan intro yang menunjukkan proses *loading* menuju halaman utama (*home*).



2. Halaman Utama (*Home*)

“Halaman Utama” berisi tombol-tombol yang akan menuju tampilan berikutnya sesuai nama tombol. Disarankan mengaksesnya secara urut dari bagian atas ke bawah.

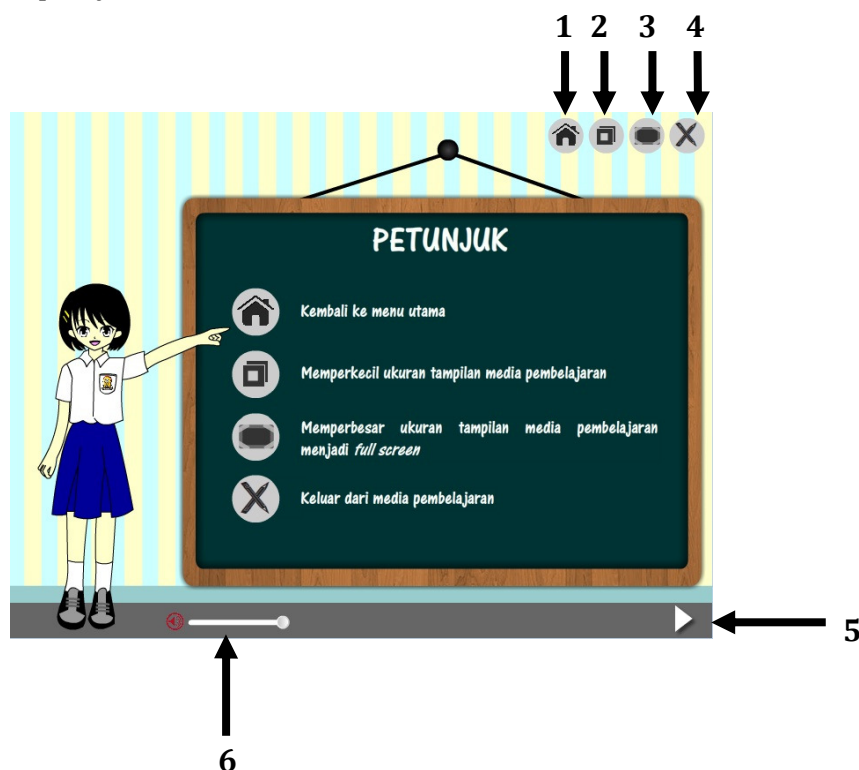


Ket:

1. Tombol “Petunjuk” berisi petunjuk penggunaan program.
2. Tombol “Pendahuluan” berisi sasaran media pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan kompetensi dasar yang relevan.
3. Tombol “Materi” menuju tampilan pilihan materi yang berisi pembacaan, merefleksikan, dan menulis puisi.
4. Tombol “Latihan” menuju tampilan pilihan latihan Masukkan Kata, Tebak Jeda, dan Dengar dan Tulis Puisi.
5. Tombol “Daftar Pustaka” berisi acuan sumber pustaka yang digunakan sebagai referensi materi pembelajaran puisi.
6. Tombol “Profil” berisi identitas pengembang, dosen pembimbing, dan programmer.
7. Tombol “Restore” untuk memperkecil tampilan media di layar monitor.
8. Tombol “Full Screen” untuk memperbesar tampilan media di layar monitor.
9. Tombol “Keluar” untuk keluar dari program.

3. Petunjuk

“Petunjuk” berisi petunjuk penggunaan program yang berupa tombol-tombol dan deskripsinya.

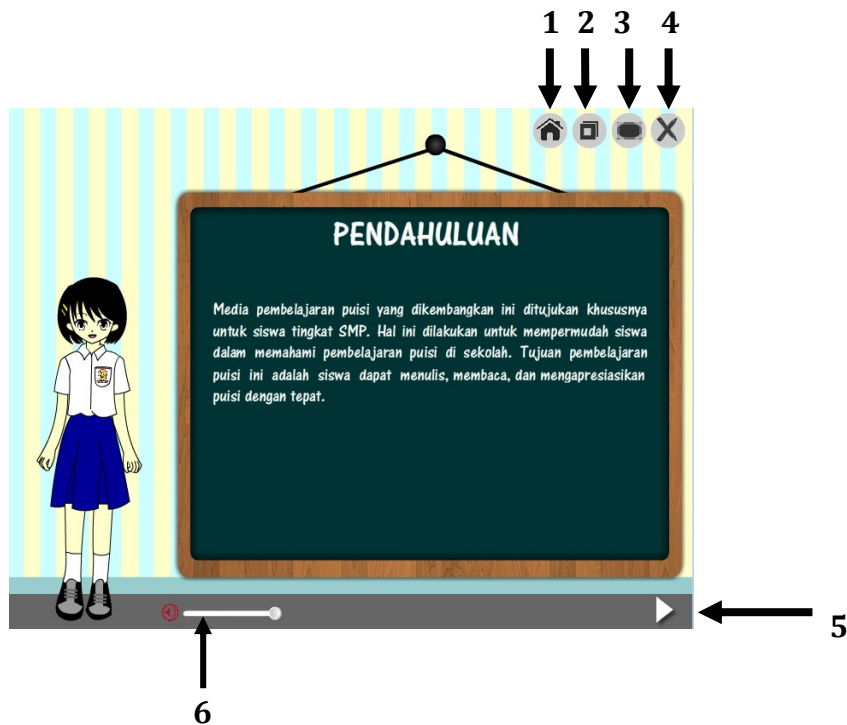


Ket:

1. Tombol “Home” untuk kembali ke halaman utama.
2. Tombol “Restore” untuk memperkecil tampilan media di layar monitor.
3. Tombol “Full Screen” untuk memperbesar tampilan media di layar monitor.
4. Tombol “Keluar” untuk keluar dari program.
5. Tombol untuk melanjutkan tampilan selanjutnya.
6. Tombol untuk memperkecil dan memperbesar volume suara.

4. Pendahuluan

Pendahuluan berisi sasaran media pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan Kompetensi Dasar yang relevan.

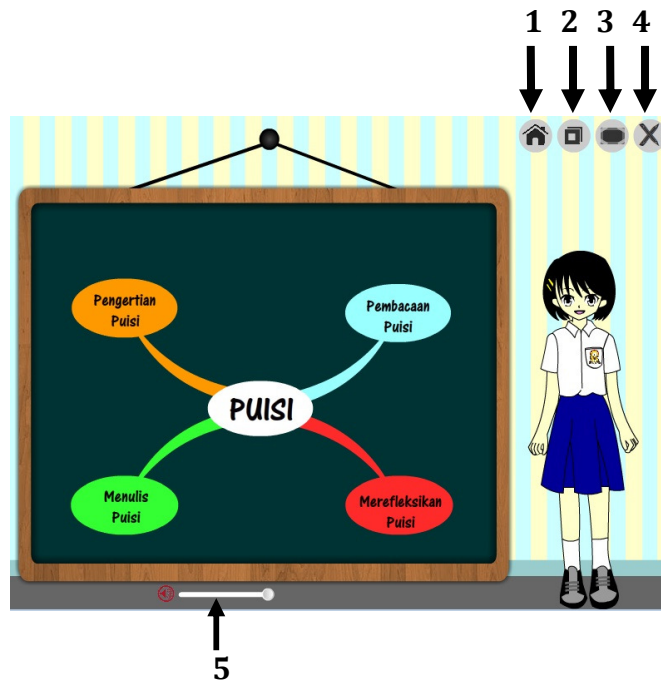


Ket:

1. Tombol "Home" untuk kembali ke halaman utama.
2. Tombol "Restore" untuk memperkecil tampilan media di layar monitor.
3. Tombol "Full Screen" untuk memperbesar tampilan media di layar monitor.
4. Tombol "Keluar" untuk keluar dari program.
5. Tombol untuk melanjutkan tampilan selanjutnya.
6. Tombol untuk memperkecil dan memperbesar volume suara.

5. Materi

Materi pembelajaran puisi dibuat dengan metode *mind map* (bercabang) yang meliputi penjelasan pengertian puisi, pembacaan puisi, merefleksikan puisi, dan menulis puisi.



Ket:

1. Tombol "Home" untuk kembali ke halaman utama.
2. Tombol "Restore" untuk memperkecil tampilan media di layar monitor.
3. Tombol "Full Screen" untuk memperbesar tampilan media di layar monitor.
4. Tombol "Keluar" untuk keluar dari program.
5. Tombol untuk memperkecil dan memperbesar volume suara.

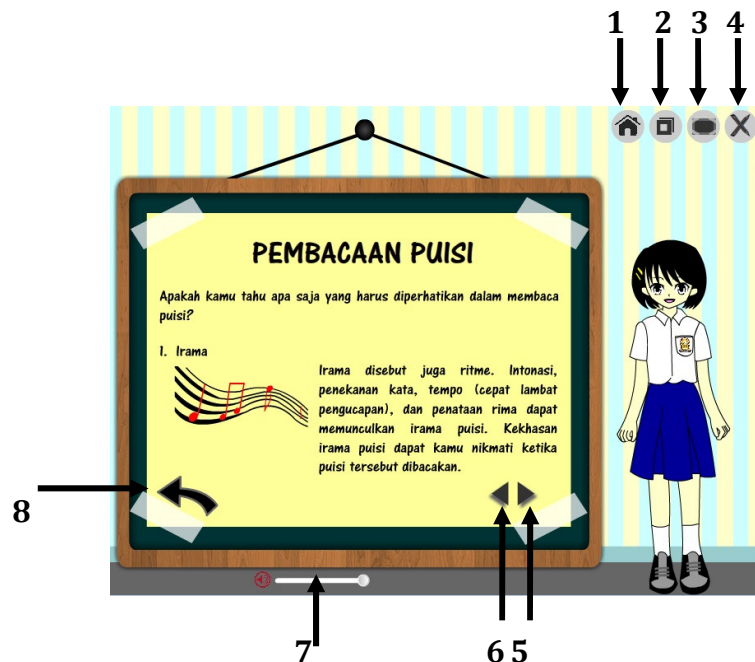


Ket:

1. Tombol "Home" untuk kembali ke halaman utama.
2. Tombol "Restore" untuk memperkecil tampilan media di layar monitor.
3. Tombol "Full Screen" untuk memperbesar tampilan media di layar monitor.
4. Tombol "Keluar" untuk keluar dari program.

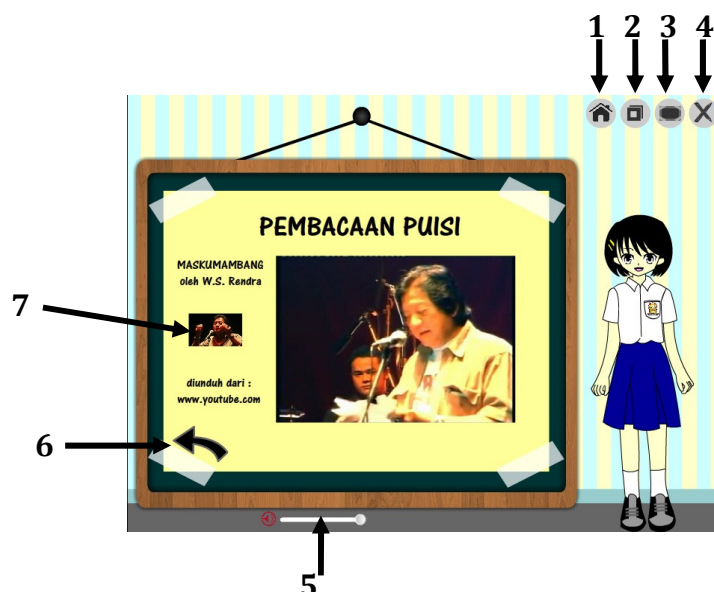
5. Tombol kembali ke menu materi.
6. Tombol untuk memperkecil dan memperbesar volume suara.

Tampilan pembacaan puisi di antaranya sebagai berikut.



Ket:

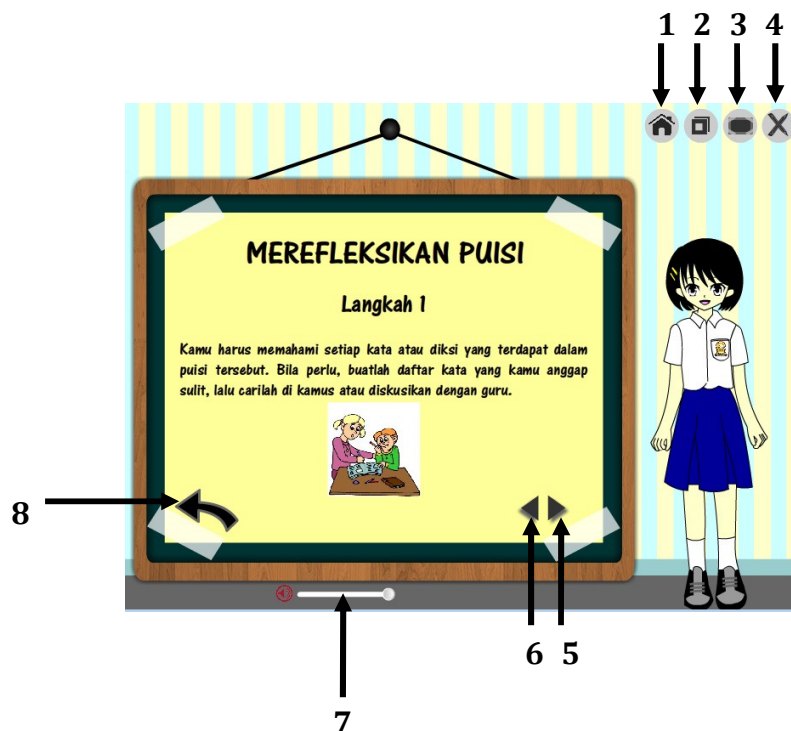
1. Tombol "Home" untuk kembali ke halaman utama.
2. Tombol "Restore" untuk memperkecil tampilan media di layar monitor.
3. Tombol "Full Screen" untuk memperbesar tampilan media di layar monitor.
4. Tombol "Keluar" untuk keluar dari program.
5. Tombol tampilan berikutnya.
6. Tombol menuju tampilan sebelumnya.
7. Tombol untuk memperkecil dan memperbesar volume suara.
8. Tombol kembali ke menu materi.



Ket:

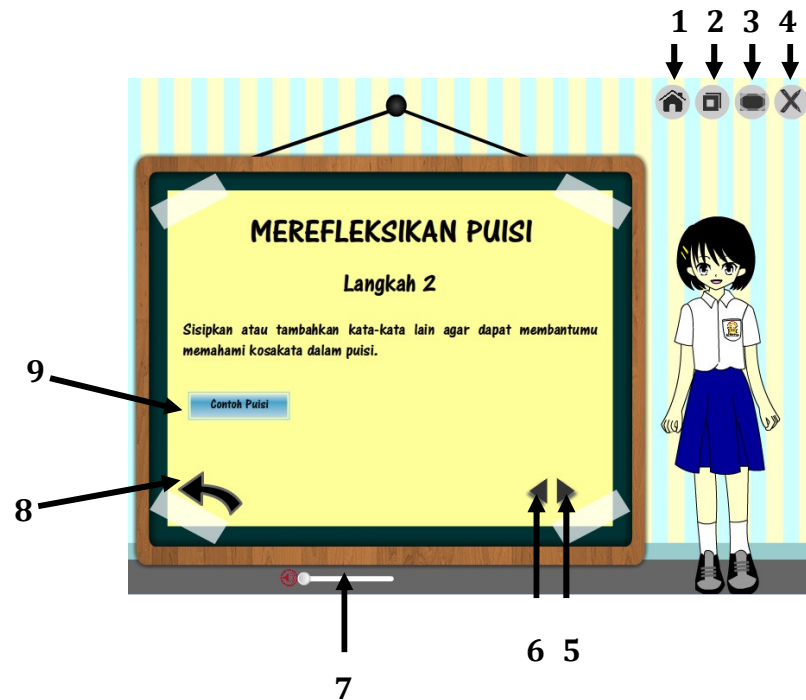
1. Tombol “Home” untuk kembali ke halaman utama.
2. Tombol “Restore” untuk memperkecil tampilan media di layar monitor.
3. Tombol “Full Screen” untuk memperbesar tampilan media di layar monitor.
4. Tombol “Keluar” untuk keluar dari program.
5. Tombol untuk memperkecil dan memperbesar volume suara.
6. Tombol kembali ke menu materi.
7. Tombol kembali ke pilihan video pembacaan puisi.

Tampilan merefleksikan puisi di antaranya sebagai berikut.



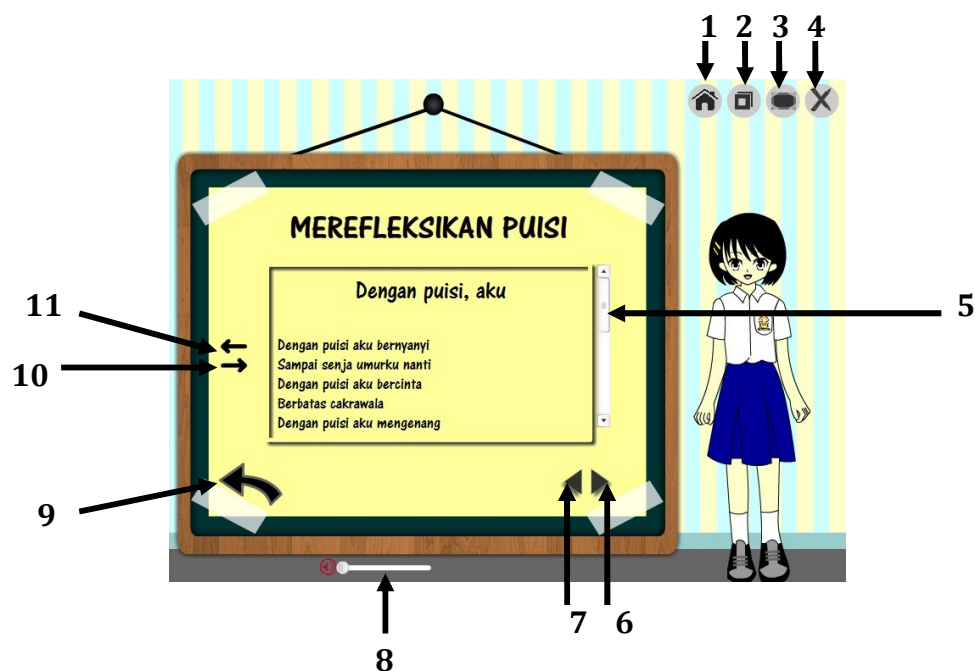
Ket:

1. Tombol “Home” untuk kembali ke halaman utama.
2. Tombol “Restore” untuk memperkecil tampilan media di layar monitor.
3. Tombol “Full Screen” untuk memperbesar tampilan media di layar monitor.
4. Tombol “Keluar” untuk keluar dari program.
5. Tombol tampilan berikutnya.
6. Tombol menuju tampilan sebelumnya.
7. Tombol untuk memperkecil dan memperbesar volume suara.
8. Tombol kembali ke menu materi.



Ket:

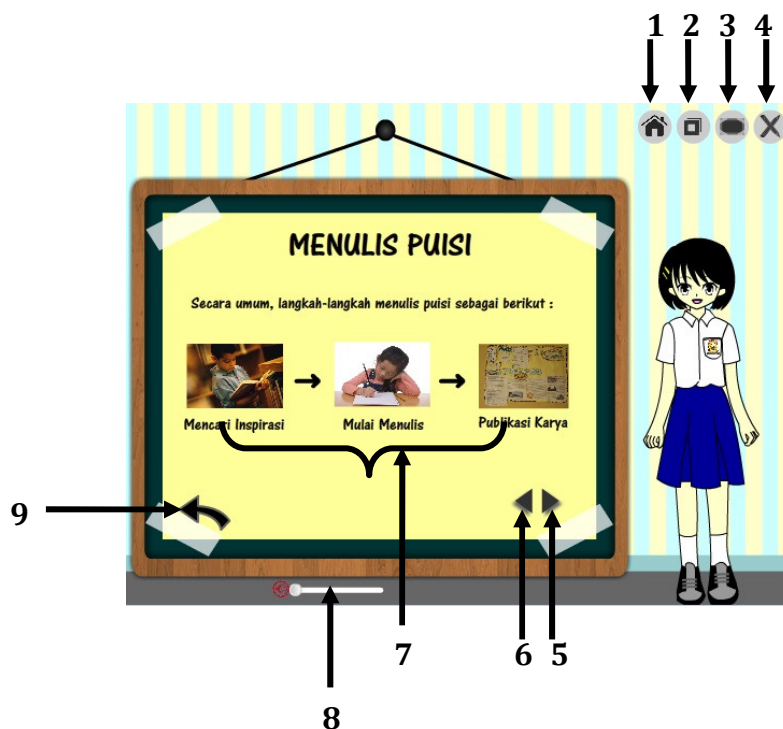
1. Tombol "Home" untuk kembali ke halaman utama.
2. Tombol "Restore" untuk memperkecil tampilan media di layar monitor.
3. Tombol "Full Screen" untuk memperbesar tampilan media di layar monitor.
4. Tombol "Keluar" untuk keluar dari program.
5. Tombol tampilan berikutnya.
6. Tombol menuju tampilan sebelumnya.
7. Tombol untuk memperkecil dan memperbesar volume suara.
8. Tombol kembali ke menu materi
9. Tombol menuju contoh puisi dan refleksi langkah kedua.



Ket:

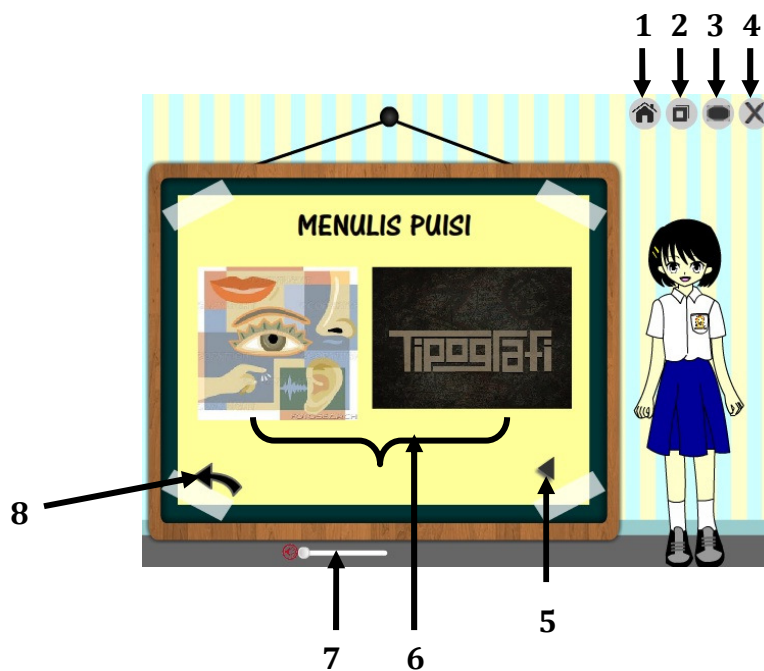
1. Tombol “Home” untuk kembali ke halaman utama.
2. Tombol “Restore” untuk memperkecil tampilan media di layar monitor.
3. Tombol “Full Screen” untuk memperbesar tampilan media di layar monitor.
4. Tombol “Keluar” untuk keluar dari program.
5. Tombol untuk melihat larik puisi selanjutnya.
6. Tombol tampilan berikutnya.
7. Tombol menuju tampilan sebelumnya.
8. Tombol untuk memperkecil dan memperbesar volume suara.
9. Tombol kembali ke menu materi.
10. Tombol untuk melihat contoh refleksi langkah yang kedua.
11. Tombol untuk kembali ke langkah 2.

Tampilan menulis puisi di antaranya sebagai berikut.



Ket:

1. Tombol “Home” untuk kembali ke halaman utama.
2. Tombol “Restore” untuk memperkecil tampilan media di layar monitor.
3. Tombol “Full Screen” untuk memperbesar tampilan media di layar monitor.
4. Tombol “Keluar” untuk keluar dari program.
5. Tombol tampilan berikutnya.
6. Tombol menuju tampilan sebelumnya.
7. Tombol menuju langkah menulis puisi
8. Tombol untuk memperkecil dan memperbesar volume suara.
9. Tombol kembali ke menu materi.



Ket:

1. Tombol "Home" untuk kembali ke halaman utama.
2. Tombol "Restore" untuk memperkecil tampilan media di layar monitor.
3. Tombol "Full Screen" untuk memperbesar tampilan media di layar monitor.
4. Tombol "Keluar" untuk keluar dari program.
5. Tombol ke tampilan sebelumnya.
6. Tombol menuju tampilan pencitraan dan tipografi.
7. Tombol untuk memperkecil dan memperbesar volume suara.
8. Tombol kembali ke menu materi.

6. Latihan

Terdapat tiga jenis latihan, yaitu Masukkan Kata, Tebak Jeda, dan Dengar dan Tulis Puisi.



Ket:

1. Tombol “Home” untuk kembali ke halaman utama.
2. Tombol “Keluar” untuk keluar dari program.
3. Tombol menuju latihan Masukkan Kata.
4. Tombol menuju latihan Tebak Jeda.
5. Tombol menuju latihan Dengar dan Tulis Puisi.

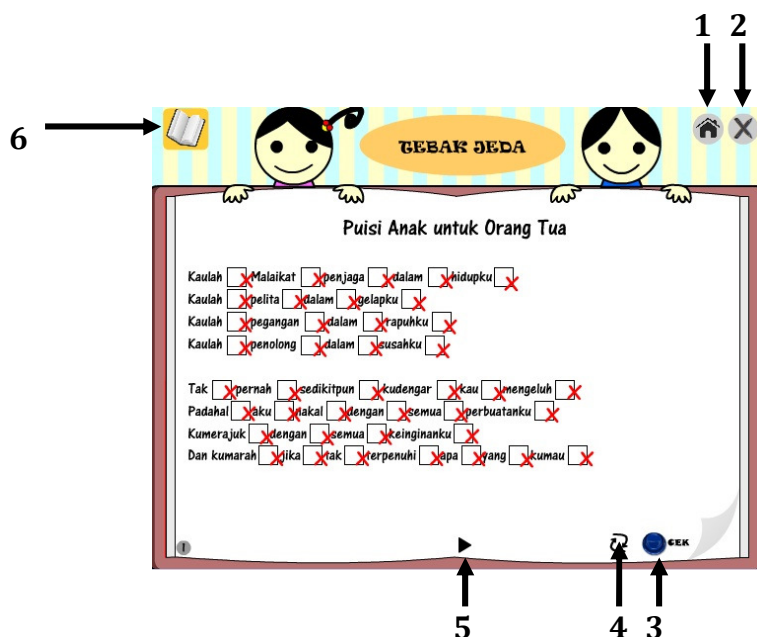
Berikut ini adalah salah satu tampilan pada latihan Masukkan Kata.



Ket:

1. Tombol “Home” untuk kembali ke halaman utama.
2. Tombol “Keluar” untuk keluar dari program.
3. Tombol untuk melanjutkan puisi yang kedua, ketiga, dan keempat.
4. Tombol menuju menu latihan.

Tampilan latihan Tebak Jeda dan Dengar dan Tulis Puisi sebagai berikut.



Ket:

1. Tombol “Home” untuk kembali ke halaman utama.
2. Tombol “Keluar” untuk keluar dari program.
3. Tombol “Cek” untuk mengecek jawaban salah dan benar.
4. Tombol “Refresh” untuk menghilangkan tanda centang dan silang.
5. Tombol menuju lanjutan larik puisi.
6. Tombol kembali ke menu latihan.

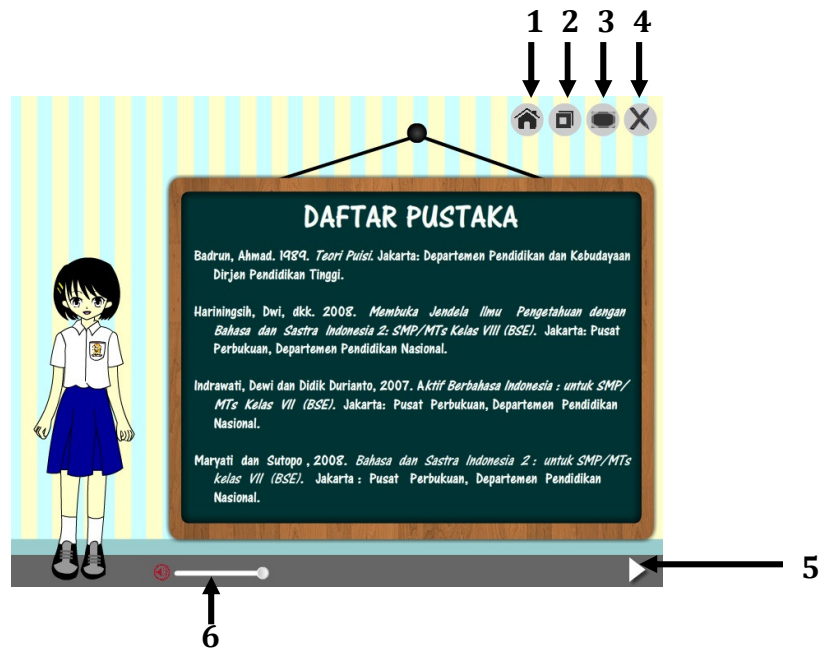


Ket:

1. Tombol “Home” untuk kembali ke halaman utama.
2. Tombol “Keluar” untuk keluar dari program.
3. Tombol menuju kotak jawaban selanjutnya.
4. Tombol Cek” untuk mengecek jawaban salah dan benar.
5. Tombol “Refresh” untuk menghilangkan tanda centang dan silang.
6. Tombol untuk mengulangi pembacaan puisi.
7. Tombol kembali ke menu latihan.

7. Daftar Pustaka

Daftar pustaka berisi daftar buku yang digunakan sebagai acuan dalam penyusunan materi pembelajaran puisi dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.

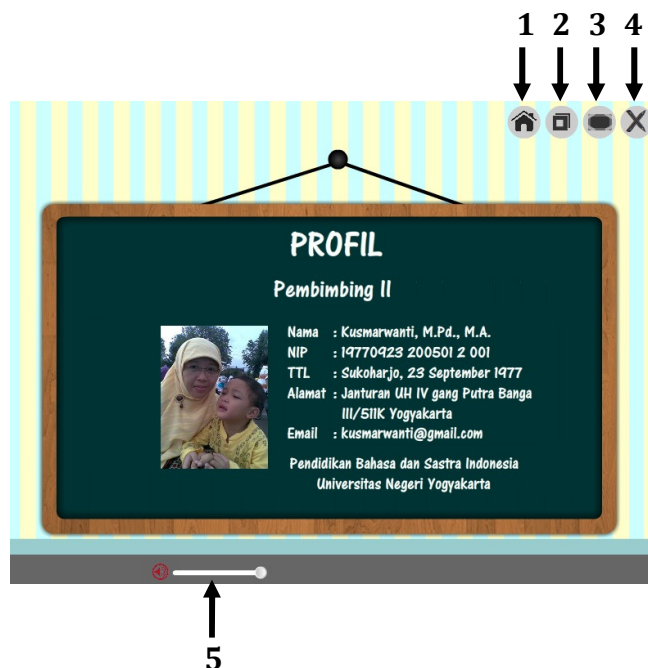


Ket:

1. Tombol “Home” untuk kembali ke halaman utama.
2. Tombol “Restore” untuk memperkecil tampilan media di layar monitor.
3. Tombol “Full Screen” untuk memperbesar tampilan media di layar monitor.
4. Tombol “Keluar” untuk keluar dari program.
5. Tombol tampilan berikutnya.
6. Tombol untuk memperkecil dan memperbesar volume suara.

8. Profil

Profil berisi identitas pengembang, dosen pembimbing, dan programmer. Berikut salah satu tampilan profil.



Ket:

1. Tombol “Home” untuk kembali ke halaman utama.
2. Tombol “Restore” untuk memperkecil tampilan media di layar monitor.
3. Tombol “Full Screen” untuk memperbesar tampilan media di layar monitor.
4. Tombol “Keluar” untuk keluar dari program.
5. Tombol untuk memperkecil dan memperbesar volume suara.

**SELAMAT
BELAJAR!**

Kritik dan saran

Silakan kirim ke email sanova.ayu@gmail.com

TRANSKRIP MATERI DALAM MEDIA INTERAKTIF PEMBELAJARAN APRESIASI PUISI

Pendahuluan

Media pembelajaran puisi yang dikembangkan ini ditujukan khususnya untuk siswa tingkat SMP. Hal ini dilakukan untuk mempermudah siswa dalam memahami pembelajaran puisi di sekolah. Tujuan pembelajaran puisi ini adalah siswa dapat menulis, membaca, dan mengapresiasi puisi dengan tepat.

Kompetensi Dasar yang relevan:

Kelas VII

Semester 2

➤ **Mendengarkan sastra**

1. Menanggapi pembacaan puisi
2. Merefleksikan isi puisi yang dibacakan

➤ **Membaca sastra**

1. Membaca indah puisi dengan menggunakan irama, volume, suara, mimic, kinetik sesuai dengan isi puisi

➤ **Menulis sastra**

1. Menulis kreatif puisi berkenaan dengan keindahan alam
2. Menulis kreatif puisi berkenaan dengan peristiwa yang dialami

Kelas VIII

Semester 2

1. Menulis puisi bebas dengan menggunakan pilihan kata yang sesuai
2. Menulis puisi bebas dengan memperhatikan unsur persajakan

MATERI

Pengertian

Puisi adalah hasil kreativitas manusia yang diwujudkan lewat susunan kata yang mempunyai makna. Puisi merupakan salah satu bentuk karya sastra yang terdiri atas bait dan baris. Bait dan baris tersebut terdiri atas susunan kata yang indah dan padat. Kata-kata dipilih sesuai dengan tema puisi. Makna kata dalam puisi akan mencerminkan makna puisi secara keseluruhan.

Pembacaan Puisi

Pernahkah kamu membaca puisi? Bagaimana perasaanmu saat membacakan puisi? Senang, sedih, atau grogikah? Kali ini kita akan bersama-sama mendengarkan pembacaan puisi yang ditulis oleh Abdurahman Faiz.

(narator) klik gambar lalu pilih salah satu puisi untuk mendengarkannya!

Puisi 1

(puisi buat Om Pepeng)

dari tanah
merendahlah setanahtanah
kau hadapkan lurus wajahmu
bersama ketulusan dan daya
yang kau pahat dalam rongga diri

syahdu kau lirikan suara
hingga kau dengar nada udar a
di antara jari-jari yang tengadah
dan jingkat kaki musim,
melintasi sabana fana
lalu kau pilih ucapan paling bunga
diiringi airmata rindu kupu-kupu

:”Aku selalu kembali padaMu
dalam tiap hembus, dalam tiap denyut,
dalam semangat yang kekal tersemat”

Sayup kau pun mendengar
gempita puja barisan malaikat
yang tak pernah usai
mengaminkan cinta para kekasih

Abdurahman Faiz, 30 Oktober 2007

Puisi 2

Diponegoro

Di masa pembangunan ini
tuan hidup kembali
Dan bara kagum menjadi api

Di depan sekali tuan menanti
Tak gentar. Lawan banyaknya seratus kali.
Pedang di kanan, keris di kiri
Berselempang semangat yang tak bisa mati.

MAJU

Ini barisan tak bergenderang-berpalu
Kepercayaan tanda menyerbu.
Sekali berarti
Sudah itu mati.

MAJU

Bagimu Negeri
 Menyediakan api.
 Punah di atas menghamba
 Binas di atas ditindas
 Sesungguhnya jalan ajal baru tercapai
 Jika hidup harus merasai

Maju
 Serbu
 Serang
 Terjang

Chairil Anwar, Februari 1943

Puisi 3
Taman Surga

Saat tatapan mata memandang lepas
 Wujud ciptaan-Nya di dunia
 Berdegup hati ini berkata,
 Sungguh mempesona tak ada duanya
 Ku bayangkan dan kuresapi siapa gerangan
 Membuat sama sedemikian rupa
 Hati semakin berdegup seraya menangis
 teringat dan terngiang, seperti apa
 taman surga berada
 Meratap dan menangis kembali hati ini
 Mengingat janji Tuhan
 Hanyalah mereka manusia pilihan
 Yang jauh dari perbuatan nista dan angkara murka
 Yang akan menjadikan mereka penghuni taman surga
 kekal selamanya
 Oh, Tuhan walau seribu jalan berliku
 Berikanlah petunjukMu pada langkah kaki ini
 Agar hamba-Mu termasuk ke dalam golongannya

Akhid Heru Prabawa, 2008

Puisi 4
Ibu

Kalau aku merantau lalu datang musim kemarau
 Sumur-sumur kering, daunan pun gugur bersama reranting

Hanya mataair airmatamu ibu, yang tetap lancar mengalir

bila aku merantau

aku ingat sedap kopyor susumu dan ronta kenakalanku
di hati ada mayang siwalan memutikkan sari-sari kerinduan
lantaran hutangku padamu tak kuasa aku bayar

ibu adalah gua pertapaanku

dan ibulah yang meletakkan aku di sini
saat bunga kembang menyerbak bau sayang
ibu menunjuk ke langit, kemudian ke bumi
aku mengangguk meskipun kurang mengerti

bila kasihmu ibarat samudra

sempit lautan teduh
tempatku mandi, mencuci lumut pada diri
tempatku berlayar, menebar pukut dan melempar sauh
lokan-lokan, mutiara dan kembang laut semua bagiku
kalau aku ikut ujian lalu ditanya tentang pahlawan
namamu ibu, yang akan kusebut paling dahulu
lantaran aku tahu
engkau ibu dan aku anakmu

bila aku berlayar lalu datang angin sakal

Tuhan yang ibu tunjukkan telah kukenal

ibulah itu , bidadari yang berselendang bianglala

sesekali datang padaku
menyuruhku menulis langit biru
dengan sajakku

D. Zawawi Imron, 1966

Apakah kamu tahu apa saja yang harus diperhatikan dalam membaca puisi? (*narrator*)
pahamilah materi di bawah ini!

a. Irama

Irama disebut juga ritme. Intonasi, penekanan kata, tempo (cepat lambat pengucapan), dan penataan rima dapat memunculkan irama puisi. Kekhasan irama puisi dapat kamu nikmati ketika puisi tersebut dibacakan.

b. Volume suara

Tujuan membaca puisi adalah agar orang lain dapat menikmati puisi yang dibacakan. Oleh karena itu, membaca puisi harus dengan suara yang keras. Tingkat kenyaringan atau kekuatan suara harus diperhatikan agar puisi terdengar merdu. Kamu tidak boleh berteriak untuk memperkeras volume suara karena akan merusak kemerduan ucapan tiap kata.

c. Mimik

Mimik merupakan gerak atau ekspresi wajah dalam membacakan puisi. Mimik yang dimunculkan haruslah sesuai dengan kebutuhan menampilkan gagasan puisi secara tepat. Jika membaca puisi dengan tema atau suasana yang sedih dan senang, mimik yang ditunjukkan harus menyesuaikan isi puisi tersebut.

d. Kinetik

Kinetik atau gerak pembaca puisi berbeda dengan gerak yang dilakukan aktor dalam bermain drama. Gerak yang dilakukan dalam membaca puisi harus sesuai dengan puisi, yakni mampu bergerak dengan wajar karena dorongan batin yang kuat. Misalnya, gerak muka (mimik), gerak tangan (*gesture*), dan gerak seluruh tubuh (pantomimik).

JEDA DALAM PUISI

Dalam membaca puisi, kamu harus memahami tentang jeda. Tanda jeda sangat dibutuhkan untuk menentukan pemenggalan kata. Makna kata dapat berarti lain, jika pemakaian tanda jeda tidak tepat. Ada beberapa contoh tanda jeda, yaitu:

- a. tanda satu garis miring (/) yang menyatakan jeda
- b. tanda dua garis miring (//) yang menyatakan berhenti.

Simaklah penggunaanya dalam puisi di bawah ini!

DUNIA GEMERLAP

Ku mulai hariku/

Dalam do'a/mengisi hari/

Sejak pelangi dalam lagu/

Kan kudengar/ dalam hati//

Semua/ hasrat kenangan jiwa/

Kubiarkan/ jadi asa/

Dalam cahaya dunia gemerlap/

Tak kan/ membuat mata ku/ tertutup//

Karya Yusuf Eben Y. Kelas VIII

(narrator) kamu sudah mengetahui hal-hal yang harus diperhatikan dalam membaca puisi. Sekarang, bacalah puisi dan bergantian dengan temanmu. Berilah penilaian berdasarkan irama, volume suara, mimik, dan kinetik masing-masing.

Merefleksikan Puisi

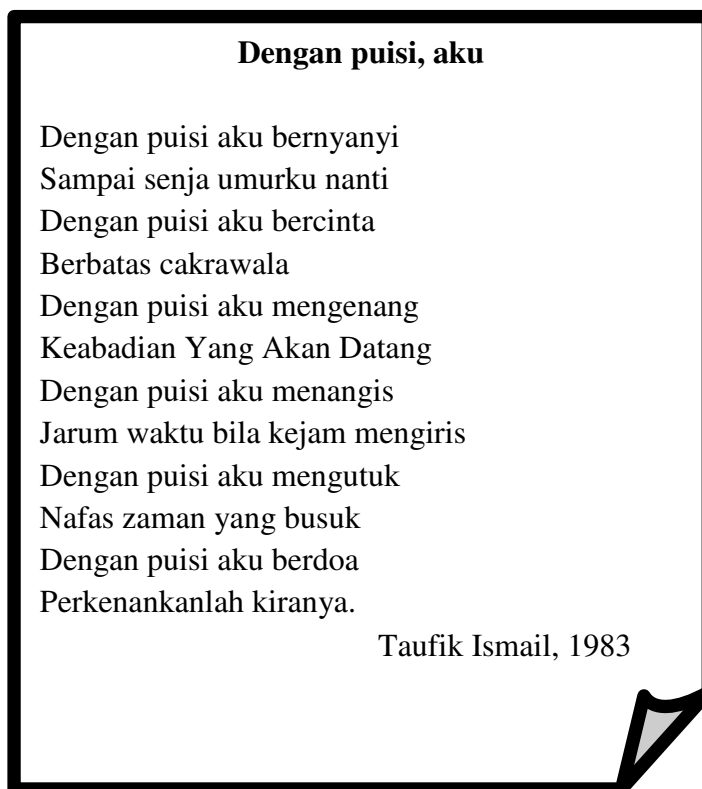
Merefleksikan puisi berarti mencerminkan kata-kata yang terdapat dalam puisi atau memahami isi puisi. Agar puisi mempunyai nilai estetis atau indah, penyair menggunakan pilihan kata tertentu sesuai dengan maksudnya. Biasanya penyair menggunakan kata-kata yang bermakna kiasan. Apakah kamu tahu bagaimana langkah-langkah merefleksikan puisi?

Langkah 1

Kamu harus memahami setiap kata atau diksi yang terdapat dalam puisi tersebut. Bila perlu, buatlah daftar kata yang kamu anggap sulit, lalu carilah di kamus atau diskusikan dengan guru.

Langkah 2

Sisipkan atau tambahkan kata-kata lain agar dapat membantumu memahami kosakata dalam puisi. Perhatikan puisi di bawah ini!



Contoh refleksi langkah 2.

Dengan puisi (*yang kutulis ini*) aku bernyanyi(,)
 Sampai senja umurku nanti (.)
 Dengan puisi (*yang ku tulis ini*) aku bercinta (,)
 Berbatas cakrawala (.)
 Dengan puisi (*yang ku tulis ini*) aku mengenang (,)
 Keabadian Yang Akan Datang (.)
 Dengan puisi (*yang kutulis ini*) aku menangis (,)
 Jarum waktu bila kejam mengiris (.)
 Dengan puisi (*yang kutulis ini*) aku mengutuk (,)

Nafas zaman yang busuk (.)
 Dengan puisi (*yang kutulis ini*) aku berdoa (.)
 Perkenankanlah kiranya.

Langkah 3

Cermati kata-kata yang merupakan simbol atau petunjuk.

“senja” diartikan sudah tua
 “berbatas cakrawala” diartikan tidak terbatas
 “Keabadian Yang Akan Datang” diartikan kehidupan setelah kematian
 “jarum waktu bila kejam mengiris” diartikan umur yang semakin tua
 “nafas zaman yang busuk” diartikan hidup dengan kebobrokan moral

Langkah 4

Setelah kamu mengetahui sebagian besar isi puisi, uraikan isi puisi tersebut dalam bentuk prosa. Langkah ini akan memperjelas isi puisi sekaligus untuk mengetahui ketidaktepatan kata yang kamu sisipkan.

Dengan puisi yang kutulis ini aku bernyanyi, sampai tua umurku nanti. Dengan puisi yang kutulis ini aku bercinta, bercinta yang tiada batasnya. Dengan puisi yang kutulis ini aku mengenang, mengenang kehidupan setelah kematian nanti. Dengan puisi yang kutulis ini aku menangis, menangisi umurku yang semakin tua dan rapuh. Dengan puisi yang kutulis ini aku akan mengutuk kehidupan yang penuh dengan kebobrokan moral. Dengan puisi yang kutulis ini aku berdoa. Kabulkan permintaanku.

Langkah 5

Isi puisi pasti mengandung makna, nilai, atau amanat tertentu. Buatlah kesimpulan isi puisi, lalu bacakan hasil kerjamu di depan teman-temanmu.

Selalu mencintai Sang Pencipta dengan mengharap kehidupan abadi yang tenang dan nyaman karena sudah tidak sanggup hidup dalam kehidupan yang penuh dengan kebobrokan moral yang semakin anarkis.

(narrator) sekarang, dapatkah kamu merefleksikan puisi yang telah dibacakan tadi? Apakah makna yang terkandung di dalamnya? Coba ungkapkan di depan guru dan temanmu!

Menulis Puisi

Setelah kamu membaca dan merefleksikan puisi, kini saatnya untuk menulis puisi. Pernahkah kamu menulis puisi sebelumnya? Apakah menulis puisi itu sulit? Tidak. Puisi dapat tercipta ketika perasaanmu sedang senang maupun sedih. Puisi juga dapat tercipta di mana saja dan kapan saja selama kamu mampu menggugah pikiran untuk memunculkan ide.

Proses kreatif adalah serangkaian langkah-langkah kegiatan yang dilakukan seseorang untuk menghasilkan sebuah karya, termasuk puisi. Secara umum, langkah-langkah menulis puisi sebagai berikut.

1. Mencari sumber inspirasi

Sumber inspirasi atau gagasan awal menulis puisi didapat melalui dua cara, yaitu membaca dan melatih kepekaan. Membaca buku sastra dan buku lainnya, membaca diri sendiri, membaca orang lain, dan membaca lingkungan. Cara yang kedua yaitu melatih kepekaan. Kepekaan dapat dilatih dengan bersikap peduli, mencoba turut merasakan kesedihan dan kegembiraan, serta rajin berpikir. Ide yang mudah ditemukan adalah tentang keindahan alam dan pengalaman pribadi.

2. Memulai proses menulis

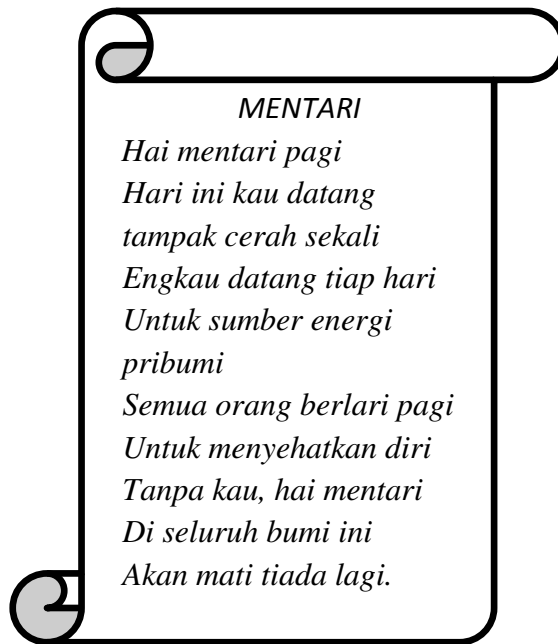
Jika langkah pertama sudah kamu lakukan, ada banyak hal yang dapat dituliskan. Segera tulis jika kamu menemukan ide dan jangan biarkan ide itu hilang. Biarkan gagasanmu tertuang di kertas. Setelah itu, perbaikilah diksi, susunan, dan irama puisinya.

3. Publikasikan karyamu!

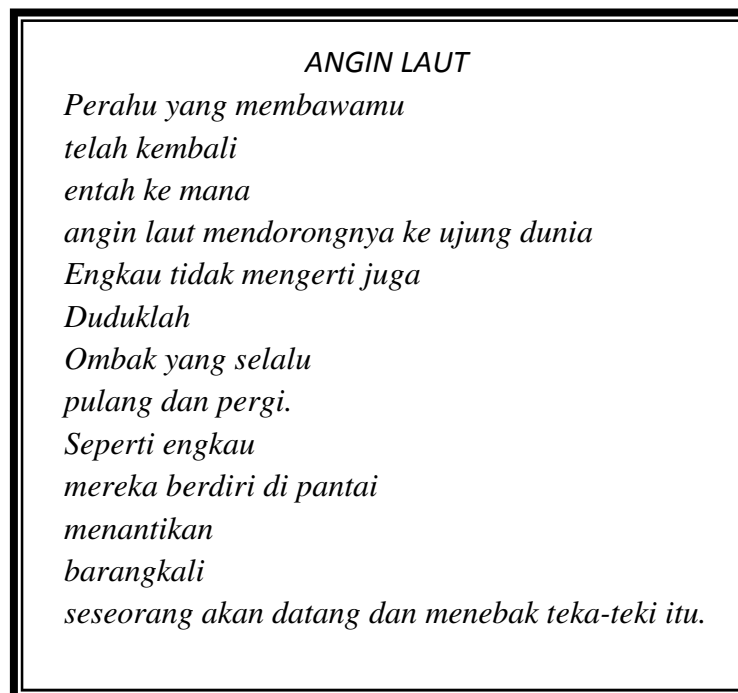
Setelah penyuntingan puisi selesai, cobalah publikasikan karyamu kepada orang lain. Pertama, publikasikan kepada teman sekelasmu dan mintai tanggapan atas puisimu. Selanjutnya, tempelkan di majalah dinding sekolah atau kirimkan ke media massa yang tersedia.

(narrator) Cukup menarik dan mudah bukan menulis puisi itu?

Puisi di bawah ini adalah contoh puisi dengan ide atau gagasan tentang keindahan alam yang ditulis oleh S. Nadrotul Ain, SMP Kelas VIII. Kamu dapat membuat puisi yang lebih bagus dan menarik.



Isi puisi di atas adalah tentang matahari yang selalu berjasa menerangi dan memberi energi dalam kehidupan manusia di bumi. Contoh puisi lain yang bertema keindahan alam adalah puisi yang ditulis oleh Kuntowijoyo yang berjudul “Angin Laut”.



Sumber ide sebuah puisi tidak hanya terinspirasi dari lingkungan sekitar. Kamu dapat menggali ide dari pengalaman atau peristiwa yang pernah dialami, baik itu menyenangkan, menyedihkan, maupun terharu. Pemilihan kata atau diksi juga harus diperhatikan. Hal ini untuk mendukung suasana yang tercipta dalam puisi tersebut, apakah senang, sedih, atau suasana haru. Perhatikan puisi yang ditulis oleh Soeryadarma Isman.

RAMADHAN

*Maaf nek, ramadhan ini
 Kami tak bisa pulang bahkan mungkin
 Lebaran juga tak dapat mengunjungimu
 Untuk bersalaman mencium tanganmu
 Dengan hati, sebab Abi tak lagi libur
 Seperti biasanya. Nek, kini Abi telah jadi
 pejabat
 Di kampusnya, Waktunya telah di
 sempitkan
 Oleh pekerjaan.
 Nek, di ramadhan ini
 Gunung Merapi mengeluarkan debu
 vulkaniknya
 Hatiku cemas. Hanya doa dalam sujudku
 Selalu ku pinta agar aman sejahtera.
 Nek, maafkan lahir dan bathin.
 Padangpanjang, 7 Agustus 2011*

Suasana yang digambarkan dalam puisi berjudul “Ramadhan” adalah suasana sedih karena tidak dapat bertemu dengan neneknya menjelang bulan Ramadhan. Kamu juga dapat membuat puisi dengan suasana yang menyenangkan, misalnya ketika berulang tahun, merayakan hari raya, bertamasya, dan sebagainya. *(narrator) dan jangan lupa, selalu perhatikan pemilihan kata atau diksinya sesuai dengan ide yang kamu temukan.*

Di kelas VIII, kamu harus bisa menulis puisi bebas dengan pilihan kata yang sesuai dan juga memperhatikan unsur persajakan. Diksi adalah pilihan kata dalam sebuah karya sastra. Agar dapat memilih diksi dengan baik, seorang penyair harus menguasai bahasa. Hal ini dikarenakan peranan diksi sangat besar dalam menentukan keberhasilan sebuah puisi. Dalam sebuah puisi, diksi sangat penting artinya untuk menumbuhkan suasana puitis karena akan membawa pembaca untuk memahami puisi yang diciptakan penyair. Lihatlah contoh di bawah ini!

IBUKU

*Betapa susah payahnya
 Engkau melahirkan, mendidik, dan membesarkanku
 Engkau adalah perisai hidupku
 Engkau adalah cermin hidupku
 Aku akan berbakti kepadamu
 Aku akan menurut kepadamu
 Aku akan melindungi dirimu
 Surga ada di telapak kaki ibu.*

(karya Wahyudi, SMP kelas VII)

Pemilihan kata juga dapat dilakukan dengan cara merasakan kata mana yang pantas dan lebih tinggi nilai keindahannya, seperti puisi berikut ini.

Puisi I

Habis **kikis**
 Segala cintaku hilang **terbang**
 Pulang kembali aku padamu
 Seperti dahulu

Puisi II

Habis **musnah**
 Segala cintaku hilang **lenyap**
 Pulang kembali aku padamu
 Seperti dahulu

Diksi “*habis kikis*” dan “*hilang terbang*” sengaja dipilih oleh penyairnya karena pertimbangan rasa sekaligus pertimbangan irama. Kata “*habis kikis*” terdengar lebih merdu karena ada perulangan bunyi (rima) *-is* pada kata “*habis*” dan “*kikis*”. Kata “*kikis*” menguatkan makna habis sampai tak tersisa sama sekali. Adapun, kata “*habis musnah*” dan “*hilang lenyap*”, tidak menimbulkan kemerduan bunyi.

Hal yang perlu diperhatikan adalah sebuah puisi yang baik hendaknya mengandung kata-kata yang bermakna konotasi (tidak sebenarnya) karena kata-kata yang demikian akan memperkaya dan menyalurkan makna dengan baik. Dengan begitu, makna puisi tidak tercantum secara langsung melainkan dipikirkan oleh pembaca puisi tersebut.

(narrator) Ada yang masih belum jelas??

Tahukah kamu bahwa diksi itu berkaitan dengan majas atau bahasa kiasan? Majas adalah cara melukiskan sesuatu dengan jalan menyamakannya dengan sesuatu yang lain (kiasan) dengan tujuan tertentu. Bahasa kiasan berfungsi agar sesuatu yang digambarkan dalam puisi menjadi jelas, hidup, dan menarik. Bahasa kias memiliki beberapa jenis, yaitu personifikasi, metafora, perumpamaan (simile), dan metonimia.

1. Personifikasi

Personifikasi adalah kiasan yang menyamakan benda dengan manusia, benda-benda mati diumpamakan dapat bergerak, berpikir, dan sebagainya seperti manusia. Majas ini banyak digunakan penyair dari dahulu sampai sekarang. Perhatikan puisi di bawah ini!

*Dalam malam yang murung
 Aku ingin memanjatkan doa
 Sedang apa dia di sana?
 Hanya rintikan hujan yang sanggup
 menjawabnya*

Ungkapan “*malam yang murung*” termasuk majas personifikasi karena “malam” diumpamakan seperti manusia yang dapat bersikap murung. Sifat malam hari adalah gelap, sunyi, dan sepi sehingga kata “murung” dapat mewakili sifat-sifat tersebut. Perasaan yang ditimbulkan oleh sikap “murung” juga hampir sama dengan sifat-sifat malam, yaitu sunyi dan sepi.

Kalimat “*rintikan hujan yang sanggup menjawabnya*” juga termasuk majas personifikasi. Kegiatan “menjawab” adalah kegiatan yang dilakukan oleh manusia. Jadi, “rintikan hujan” diibaratkan manusia yang akan menjawab sebuah pertanyaan, namun belum mengetahui jawaban apa yang pasti.

2. Metafora

Metafora adalah kiasan yang menyatakan sesuatu sebagai hal yang sebanding dengan hal yang lain. Antara kedua hal tersebut sebenarnya tidak sama, misalnya dalam kalimat *pemuda adalah tulang punggung negara*. Artinya, seorang pemuda yang dibandingkan sebagai tulang punggung negara. Dalam puisi, lihat berikut ini!

*Kalau saja aku ke kota
 Karena udara di kampung ini sudah pengap
 dan bau
 Oleh sikap-sikap semena-mena
 Aku mulai bosan sekarang*

Ungkapan “*karena udara di kampung ini sudah pengap dan panas*” seakan-akan menunjukkan betapa susahnyanya orang bernapas karena udara pengap dan bau. Diikuti ungkapan “*oleh sikap-sikap semena-mena*” yang menghubungkan antara ungkapan sebelumnya serta melambangkan dua keadaan. Pertama, keadaan yang susah karena lingkungan (*udara yang pengap dan bau*), dan kedua adalah keadaan susah berkembang dan berkreasi karena lingkungan pula (*oleh sikap-sikap semena-mena*). Ekspresi itulah yang disebut sebagai penggambaran yang metaforis.

3. Simile

Simile dan metafora hampir sama. Simile merupakan kiasan yang menyamakan satu hal dengan hal yang lain yang menggunakan kata pembanding seperti *bagai*, *seperti*, *laksana*, *semisal*, *ibarat*, atau kata pembanding lainnya. Contoh puisi yang mengandung simile sebagai berikut.

*Waktu pun terus berputar
Diiringi alunan musik keroncong
Seperti kotak musik di rumahku*

*Aku tak tau kapan engkau pulang
Kucari kemana pun, kau tak ada
Bagaikan ayam mencari induknya*

Kata “seperti” pada bait pertama dimaksudkan untuk membandingkan antara waktu dengan kotak musik yang keduanya terus berputar. Kata “bagaikan” pada bait kedua dimaksudkan membandingkan antara anak yang mencari ibunya dengan ayam yang mencari induknya karena ditinggal pergi jauh.

4. Metonimia

Metonimia disebut juga majas pengganti nama, artinya majas yang berupa pemakaian nama ciri atau nama hal yang ditautkan dengan orang, barang, atau hal sebagai penggantinya. Misalnya dalam kalimat *ia membaca Chairil Anwar* (yang dibaca adalah karyanya). Perhatikan contoh dalam puisi di bawah ini!

*Hari ini aku sangat senang
Garuda yang aku naiki melaju kencang
Hebat pula pilot itu
Sambil memegang **Chiki**
Aku menikmatinya sembari naik
Garudaku*

Majas metonimia yang terdapat dalam puisi di atas adalah “Garuda” yang menggantikan nama sebuah pesawat dan “Chiki” yang menggantikan nama sebuah jajan atau makanan ringan.

(narrator) Apakah ada pertanyaan??

Apakah kamu mengenal rima atau persajakan? Ya, rima atau persajakan ialah bunyi yang ditimbulkan oleh huruf-huruf atau kata dalam larik dan bait. Bisa pula diartikan sebagai pengulangan bunyi yang sama dalam puisi. Perhatikan puisi berikut!

Puisi 1	Puisi 2
<i>Dalam sanubariku Aku tahu sesuatu tentang bencana Seperti inilah rasanya Seperti inilah suasana Seperti inilah akibatnya Ya, memang menyedihkan</i>	<i>Dimanakah kau sekarang? Aku selalu menunggumu Dia selalu menanti kedatanganmu Kita selalu merindukanmu Wahai sahabatku</i>

(narrator) selain majas dan persajakan, ada unsur puisi lain yang harus kamu pahami, yaitu pencitraan dan tipografi. Apakah kamu tahu arti dua istilah tersebut? Marilah kita belajar bersama untuk memahami pencitraan dan tipografi.

Pencitraan

Citraan atau pencitraan merupakan gambaran angan dalam puisi yang diwujudkan melalui kata-kata. Pencitraan melibatkan panca indera yang dimiliki manusia. Citraan dalam puisi berfungsi untuk menggugah perasaan, merangsang imajinasi, dan menggugah pikiran. Ada banyak macam citraan dalam puisi yaitu citraan penglihatan, citraan pendengaran, citraan gerak, citraan rabaan, citraan penciuman, dan citraan pencecapan. Perhatikan kutipan puisi berikut!

*Kopi **manis** melepas dahaga
Walau hanya secangkir kopi
Semoga mampu **memberi** arti*

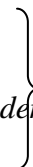


Citraan pencecapan

Citraan gerak

(karya Umi Zalzilah, SMP Kelas VII)

***Kulihat** alam semesta yang indah
Aku **bertanya** padamu tentang kehidupan
Bagaimana rasanya? Apakah **sepahit** obat ~~demam~~?*



Citraan penglihatan

Citraan gerak

Citraan pencecapan

***Kudengar** kicau burung di sana
Bau embun yang segar
Aku tahu, ya aku tahu bahwa hidup itu pun indah*



Citraan pendengaran

Citraan penciuman

Tipografi atau bentuk visual puisi

Apakah kamu merasa asing dengan kata tipografi? Tipografi adalah bentuk atau wujud puisi yang berupa tata huruf dan tata baris dalam sebuah puisi. Di dalam sebuah puisi, tipografi digunakan untuk menciptakan bentuk yang menarik supaya puisi tersebut lebih indah untuk dipandang. Selain itu, tipografi digunakan untuk membantu lebih mempertegas makna atau isi puisi sesuai dengan suasana puisi tersebut. Lihat bentuk puisi ini!

manusia hidup di bumi cuma sekali, tak terulang lagi
jangan cuma diam dan diam saja, Kawan!
lakukan yang terbaik dan ikhlas
hanya satu
bekalmu
amal

Isi puisi tersebut sebenarnya mudah dipahami, yaitu nasehat atau peringatan kepada umat manusia agar selalu menjalankan sesuatu yang bermanfaat untuk bekal mereka ketika meninggal nantinya. Namun, dengan adanya tipografi atau bentuk puisi segitiga terbalik, makna puisi terlihat tegas dan unik. Segitiga terbalik pada puisi tersebut melambangkan manusia pasti mempunyai waktu tertentu untuk hidup di dunia. Semakin lama hidup di dunia, semakin habis waktu tersebut. Ada bentuk lain yang bisa kamu ciptakan sendiri sesuai dengan makna puisi. Lihat contoh puisi ini!

Kini selesai memakai seragam merah dan putih

Akan kupakai seragam lagi, warna biru dan putih

Sudah lulus, beranjak dewasa, berseragam putih abu-abu

Begitu banyak cerita dan cinta mewarnai setiap harinya

Sampai akhirnya menemukan cerita cinta yang sesungguhnya

Bentuk puisi tersebut melambangkan suasana kehidupan manusia yang sudah diatur oleh Tuhan. Makna puisi menjelaskan kehidupan di sekolah dimulai dari SD, lalu SMP, dan SMA yang masing-masing disimbolkan oleh warna seragam. Setelah lulus SMA, diberikan pilihan apakah akan bekerja lalu menikah atau melanjutkan ke perguruan tinggi lalu bekerja sampai akhirnya menikah. Jawabannya diserahkan kepada pembaca puisi.

TAPI

aku bawakan bunga padamu	tapi kau bilang masih
aku bawakan resahku padamu	tapi kau bilang hanya
aku bawakan darahku padamu	tapi kau bilang cuma
aku bawakan mimpiku padamu	tapi kau bilang meski
aku bawakan dukaku padamu	tapi kau bilang tapi
aku bawakan mayatku padamu	tapi kau bilang hampir
aku bawakan arwahku padamu	tapi kau bilang kalau
tanpa apa aku datang padamu	wah !

Sutardji Calzoum Bachri, 1995

Menurutmu apakah isi puisi tersebut? Cukup sulitkah untuk memahaminya? Puisi tersebut berisi tentang kisah seorang laki-laki yang sangat mencintai perempuan. Hal ini

ditunjukkan oleh kerelaan dan pengorbanan lelaki demi membuat perempuan tersebut menerima cintanya. Namun, perempuan tersebut selalu meminta sesuatu yang lebih sampai akhirnya laki-laki tersebut jenuh dan tidak membawa sesuatu apapun. Tetap saja si perempuan tidak puas.

(narrator) Nah, kini kamu sudah mengetahui hal-hal penting pembangun puisi. Kamu dapat menulis puisi bebas dengan menggunakan pilihan kata yang sesuai. Semakin banyak kamu menemukan ide, semakin banyak dan menarik pula puisimu. Jangan lupa, mintalah komentar teman sekelasmu mengenai puisimu. Selamat mencoba! 😊

LATIHAN

(Narrator) Selamat datang di zona latihan. Terdapat tiga jenis soal pada latihan ini, yaitu Masukkan Kata, Tebak Jeda, Dengar dan Tulis Puisi. Silakan pilih salah satu tombol di samping untuk memulai latihan!

MASUKKAN KATA!

Petunjuk!

1. Kamu harus menuliskan namamu di kotak yang telah disediakan
2. Latihan ini berupa puisi yang di dalamnya terdapat makna konotasi dan denotasi
3. Klik “mulai” untuk memulai latihan
4. Pilih kata yang termasuk kategori konotasi dan denotasi
5. Gunakan “mouse” untuk menarik kotak ke dalam jawaban
6. Klik tombol “cek” untuk mengetahui skor jawabanmu

KUNCI JAWABAN

KONOTASI	DENOTASI
1. membanting tulang	1. bekerja keras
2. menyelami hatimu	2. keresahan pikiranmu
3. sejuta harapan	3. tetes keringatmu
4. terangkai keindahan	4. canda tawa
5. memberikan kesejukan	5. hilang penatku
6. rindu sudah tak terbendung	6. kembalilah ceriaku
7. mentari pagi bersiap menemani	7. matahari terbenam
8. hariku terbenam	8. menghias angkasa malam
9. hujan pun ikut menari	9. suatu jembatan penyeberangan
10. termakan waktu	10. wajah dekil
11. denting receh	11. mulai mengarat
12. bangsaku yang malang	12. kemerdekaan dikumandangkan
13. masih meraja	

TEBAK JEDA

Petunjuk

1. Kamu harus menuliskan namamu di kotak yang telah disediakan
2. Latihan ini berupa puisi utuh
3. Klik “mulai” untuk memulai latihan
4. Kamu harus memberikan jeda dengan cara menebak tempat mana yang sesuai
5. Klik “mouse” pada barisan puisi untuk menuliskan lambang jeda. Jeda di dalam dan akhir baris berupa (/), sedangkan pada akhir bait berupa (//)
6. Klik tombol “cek” untuk mengetahui jawabanmu

Puisi Anak untuk Orang Tua

Kaulah Malaikat penjaga/ dalam hidupku/

Kaulah pelita/ dalam gelapku/

Kaulah pegangan /dalam rapuhku/

Kaulah penolong/ dalam susahku//

Tak pernah sedikitpun kudengar/kau mengeluh/

Padahal/ aku nakal/ dengan semua perbuatanku/

Kumerajuk /dengan semua keinginanku/

Dan kumarah/ jika tak terpenuhi /apa yang kumau//

Tak pernah sedikitpun/ kau kecewa/

Padahal/ nilai pelajaranku /banyak yang buruk/

Padahal/ aku suka membantah /saat kau beri nasehat/

Dan aku/ tahu banyak hal buruk /yang telah aku lakukan//

Ayah dan Ibu/

Luar biasa/ kesabaran dan cintamu padaku/

Luar biasa/ pengorbanan dan pengampunanmu padaku/

Luar biasa/ semua yang telah kau lakukan untukku//

Betapa beruntungnya/ aku lahir darimu/

Dibesarkan/ dan dijaga/ olehmu/

Jika bukan karenamu/ tak akan bisa/ aku seperti ini/

Berdiri tegar /sampai hari ini//

Sekalipun kukumpulkan banyak uang/ tak akan terbayar jasamu/

Sekalipun kukorbankan seluruh kehidupanku/ tak tertandingi dengan jasamu/

Sekalipun seluruh dunia kuserahkan di bawah kakimu/ tak tersaingi cintamu/
tak akan sebanding apa yang bisa kuberikan/ dengan apa yang telah kau berikan//

Ayah dan Ibu/

Terima kasih/ terima kasih/ terima kasih untuk semuanya/
Cintamu/ kesabaranmu/ pengorbananmu/ pemeliharaanmu//

Tuhan/

Terima kasih /untuk ayah dan ibu /yang telah Kau beri//

UNTUK LATIHAN **Puisi Anak untuk Orang Tua**

Kaulah Malaikat penjaga dalam hidupku
Kaulah pelita dalam gelapku
Kaulah pegangan dalam rapuhku
Kaulah penolong dalam susahku

Tak pernah sedikitpun kudengar kau mengeluh
Padahal aku nakal dengan semua perbuatanku
Kumerajuk dengan semua keinginanmu
Dan kumarah jika tak terpenuhi apa yang kumau

Tak Pernah sedikitpun kau kecewa
Padahal nilai pelajaranku banyak yang buruk
Padahal aku suka membantah saat kau beri nasehat
Dan aku tahu banyak hal buruk yang telah aku lakukan

Ayah dan Ibu
Luar biasa kesabaran dan cintamu padaku
Luar biasa pengorbanan dan pengampunanmu padaku
Luar biasa semua yang telah kau lakukan untukku

Betapa beruntungnya aku lahir darimu
Dibesarkan dan dijaga olehmu
Jika bukan karenamu tak akan bisa aku seperti ini
Berdiri tegar sampai hari ini

Sekalipun kukumpulkan banyak uang, tak akan terbayar jasamu
Sekalipun kukorbankan seluruh kehidupanku, tak tertandingi dengan jasamu
Sekalipun seluruh dunia kuserahkan dibawah kakimu, tak tersaingi cintamu
tak akan sebanding apa yang bisa kuberikan dengan apa yang telah kau berikan

Ayah dan Ibu

Terima kasih, terima kasih, terima kasih untuk semuanya
Cintamu, kesabaranmu, pengorbananmu, pemeliharaanmu

Tuhan

Terima kasih untuk ayah dan ibu yang telah Kau beri

DENGAR DAN TULIS PUISI

Petunjuk

1. Kamu harus menuliskan namamu di kotak yang telah disediakan
2. Latihan ini berupa audio pembacaan puisi yang berjudul “Perempuan itu adalah Ibuku” karya Arifin C. Noer
3. Klik “mulai” untuk memulai latihan
4. Kamu harus mendengarkan dengan seksama setiap kata yang dibacakan, lalu tulis pada kotak jawaban
5. Latihan ini hanya dapat diulang sebanyak tiga kali. Oleh karena itu, manfaatkanlah kesempatan dengan baik.
6. Klik tombol “cek” untuk mengetahui jawabanmu

Perempuan itu adalah Ibuku

Perempuan yang bernama kesabaran
Pabila malam menutup pintu-pintu rumah
Massih saja ia duduk menjaga
Anak-anak yang sedang gelisah dalam tidurnya

Perempuan itu adalah ibuku

Perempuan yang menanggukkan segalanya
Bagi impian-impian yang mendatang. Telah memaafkan
Setiap dosa dan kenakalan
Anak-anak sepanjang zaman

Perempuan itu adalah ibuku

Bagi siapa tuhan menerbitkan
Matahari surga. Bagi siapa tuhan memberikan
Singgasananya. Dan dengan segala ketulusan
Ia membasuh setiap niat busuk anak-anaknya

Dia adalah ibu

DAFTAR PUSTAKA

- Badrun, Ahmad. 1989. *Teori Puisi*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Dirjen Pendidikan Tinggi.
- Hariningsih, Dwi, dkk. 2008. *Membuka Jendela Ilmu Pengetahuan dengan Bahasa dan Sastra Indonesia 2: SMP/MTs Kelas VIII (BSE)*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.
- Indrawati, Dewi dan Didik Duriyanto, 2007. *Aktif Berbahasa Indonesia: untuk SMP/MTs Kelas VII (BSE)*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.
- Maryati dan Sutopo, 2008. *Bahasa dan Sastra Indonesia 2: untuk SMP/MTs kelas VII (BSE)*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.
- Pradopo, Rachmat Djoko. 1993. *Pengkajian Puisi*. Yogyakarta: UGM Press.
- Sayuti, Suminto A. 1985. *Puisi dan Pengajarannya (Sebuah Pengantar)*. Semarang: IKIP Semarang Press.
- _____. 2008. *Berkenalan dengan Puisi*. Yogyakarta: Gama Media.
- Trianto, Agus. 2007. *Pasti Bisa Pembahasan Tuntas Kompetensi Bahasa Indonesia untuk SMP dan MTs Kelas VIII*. Suarabaya: Esis.
- Wiyatmi, 2006. *Pengantar Kajian Sastra*. Yogyakarta: Pustaka.

PROFIL

Pengembang



Nama : Ayu Eliana Sanova
 NIM : 08201244051
 TTL : Ponorogo, 11 Juli 1990
 Alamat : Jln. Teuku Umar, No. 3 Kauman, Somoroto,
 Ponorogo
 Email : sanova.ayu@gmail.com
 Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Negeri
 Yogyakarta

Dosen pembimbing I



Nama : Dr. Anwar Efendi, M.Si.
 NIP : 19680715 199403 1 020
 TTL : Madiun, 15 Juli 1968
 Alamat : Perumahan Griya Purwo Asri E-340
 Purwomartani, Kalasan, Sleman, Yogyakarta
 Email : efendianwar@ymail.com
 Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Negeri
 Yogyakarta

Dosen pembimbing II



Nama : Kusmarwanti, M.Pd., M.A.
 NIP : 19770923 200501 2 001
 TTL : Sukoharjo, 23 September 1977
 Alamat : Janturan UH IV gang Putra Banga III/511K
 Yogyakarta
 Email : kusmarwanti@gmail.com
 Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Negeri
 Yogyakarta

Programmer



Nama : Widyanti Anggita Lestari
 NIM : 08520244055
 TTL : Indragiri Hilir, 2 Juni 1990
 Alamat : Pangenjurutengah, Purworejo
 Email : dya.gita@gmail.com
 Pendidikan Teknik Informatika, Universitas Negeri Yogyakarta

TRANSKRIP MATERI MEDIA INTERAKTIF

“MENANGGAPI PEMBACAAN PUISI”

PENDAHULUAN

Media pembelajaran puisi yang dikembangkan ini ditujukan khususnya untuk siswa kelas VII tingkat SMP. Hal ini dilakukan untuk mempermudah siswa dalam memahami pembelajaran apresiasi puisi di sekolah. Tujuan pembelajaran apresiasi puisi ini adalah siswa dapat menanggapi pembacaan puisi yang dibacakan.

Kompetensi dasar yang relevan

13.1 Menanggapi pembacaan puisi

Indikator

1. Mampu mengemukakan cara pelafalan, intonasi, ekspresi pembaca puisi
2. Mampu memberikan tanggapan yang logis pembacaan puisi yang didengar/disaksikan

MATERI

Puisi merupakan sarana penyaluran perasaan dan pikiran. Ada beberapa bentuk mengapresiasi puisi, yaitu pembacaan, deklamasi, dramatisasi, dan musikalisasi puisi. Dapatkah kamu membedakan bentuk-bentuk tersebut? Idealnya, menikmati puisi adalah menyimak pembacaan puisi tersebut. Oleh karena itu, pembaca puisi harus dapat menggambarkan perasaan, situasi, kondisi, dan peristiwa dalam puisi.

Penilaian terhadap pembacaan puisi harus bersifat logis atau masuk akal. Kita tidak boleh memberikan tanggapan yang menyinggung perasaan si pembaca puisi. Tanggapan positif dan negatif adalah hal yang wajar. Cara memberikan tanggapan salah satunya dapat dilakukan dengan cara menuliskan pendapat kita di sebuah kertas lalu diberikan kepada pembaca puisi tersebut.

Video pembacaan puisi



(Sebelum masuk pertanyaan diskusi, ada warning kalau siswa harus memilih salah satu video dan tidak bisa kembali ke pilihan video puisi sampai pada akhir media. Jika ingin mengulang, silakan kembali ke menu utama).

Pilihan ganda puisi Mencari Sebuah Masjid

Tokoh 1: tadi aku mendengarkan pembacaan puisi, tetapi lupa siapa penyairnya. Tahukah kamu siapa yang menulis puisi mencari sebuah masjid?

Kamu : menurutku namanya...

- a. **Taufiq Ismail. (nilai bertambah 10)**
- b. Ismail Marzuki. (nilai berkurang 5)
- c. Ismail bin Mail. (berkurang 5)
- d. Mahfud Ismail. (berkurang 5)

Penjelasan: jawaban yang tepat adalah “a” karena di antara keempat nama tersebut, hanya taufiq ismail yang menjadi seorang penyair, khususnya dalam puisi Mencari Sebuah Masjid.

Tokoh 2: oiya, kalo baris yang ini kira-kira mengandung citraan apa ya? Coba dengarkan dulu, lalu beritahu aku. (menampilkan suara baris tersebut, *Pada suatu hari aku mengikuti matahari*)

Kamu : aku pahami dulu ya. Oh, aku tahu. Latar suasanaanya adalah...

- a. Penglihatan
- b. Pendengaran
- c. **Gerak**
- d. Penciuman

Penjelasan: citraan gerak adalah gambaran angan yang melibatkan gerak tubuh manusia. baris di atas termasuk citraan gerak karena terdapat kata “mengikuti”. Kata tersebut berarti melakukan sesuatu, yaitu “ikut” serta alat gerak yang digunakan adalah kaki.

Tokoh 3: baru saja aku diberi tahu tentang apa itu diksi. Tetapi, aku merasa kurang jelas karena diberitahu dengan berbisik. Dapatkah kamu membantuku memahami diksi?

Kamu : begitu ya. Baiklah. Diksi adalah...

- a. Pilihan kalimat
- b. **Pilihan kata**
- c. Pilihan huruf
- d. Pilihan makna

Penjelasan: jawaban yang benar adalah “b”. pengertian diksi dalam karya sastra adalah pemilihan kata. Kata-kata dipilih sesuai dengan maksud penulis untuk memunculkan nilai estetis atau indah dalam puisi.

Tokoh 4: terima kasih, kamu telah memberi tahu pengertian diksi. Sekarang, coba tunjukkan padaku, pada baris mana yang mengandung arti hiasan masjid.

Kamu : mari kita belajar bersama. Menurutku pada baris...

- a. Aku diberitahu tentang sebuah masjid
- b. Aku rindu dan mengembara mencarinya
- c. membuat lingkaran mengikat pinggang dunia kemudian nadanya
- d. **dihiasi dengan ukiran kaligrafi Qur'an dengan warna platina dan keemasan**

penjelasan: hiasan masjid adalah sesuatu untuk menghiasi masjid. Jawaban yang benar adalah “d” karena pada baris tersebut disebutkan adanya ujiran kaligrafi yang pastinya berada dalam sebuah masjid.

Tokoh 5: coba dengarkan bait ini!

*Aku diberitahu tentang sebuah masjid
yang letaknya dimana bila waktu azan lohor engkau masuk kedalamnya
engkau berjalan sampai waktu ashar, tak kan capai saf pertama
sehingga bila engkau tak mau kehilangan waktu, bershalatlah di mana saja*
.....

Bisakah kamu memberi tahu latar waktu pada bait yang kamu dengar tadi?

Kamu : tentu saja. Aku tahu kok. Latar waktu yang tepat adalah...

- a. malam hari
- b. siang/sore hari**
- c. subuh
- d. pagi hari

penjelasan: siang/sore hari adalah jawaban yang tepat berdasarkan bait tadi. Hal ini ditandai dengan adanya diksi azan lohor dan waktu ashar yang menandakan waktu sholat dzuhur dan ashar. Kedua sholat tersebut dilaksanakan sebelum matahari terbenam.

Tokoh 6: aku sering mendengar majas dalam karya sastra, khususnya puisi. Katanya puisi itu banyak majasnya. Apakah itu benar? Kalau kutipan bait ini terdapat majas apa ya?

*kau lihat bermilyar huruf dan kata masuk
beraturan ke susunan syaraf pusat manusia dan jadi ilmu berguna*
.....

Kamu : benar sekali, kawan. Puisi memang banyak mengandung majas. Kalau bait yang kudengar tadi terdapat majas...

- a. hiperbola**
- b. litotes
- c. personifikasi
- d. metafora

penjelasan: hiperbola adalah majas yang melebih-lebihkan. Penanda adanya majas hiperbola pada kutipan di atas adalah adanya “*bermilyar huruf dan kata masuk beraturan ke susunan syaraf pusat manusia*”. Secara logika, tidak mungkin huruf dan kata dapat masuk ke syaraf manusia begitu saja. Hal inilah yang mengandung unsur berlebihan dalam kutipan tersebut.

Tokoh 7: semua puisi pasti memiliki tema, bukan? Aku kurang paham apa tema puisi Mencari Sebuah Masjid yang kudengar tadi karena telingaku sedikit sakit. Jadi, bisakah kamu member tahu tema puisi tersebut?

Kamu : menurutku tema puisi tersebut adalah...

- a. perjalanan musafir mencari tempat berlindung
- b. perjalanan seseorang untuk berwudlu di suatu tempat**

c. **perjalanan dan kekaguman seseorang terhadap rumah Tuhan beserta sekelilingnya**

d. perjalanan seseorang untuk bersujud di dalam masjid

penjelasan: jawaban yang benar “c” karena per bait dalam puisi tersebut mencerminkan perjalanan seseorang sekaligus menceritakan isi dan sekeliling masjid dengan detail.

Tokoh 8: coba kau dengarkan kutipan bait puisi ini. Lalu, bantu aku untuk mengetahui makna kutipan tersebut. Maukah kau membantuku?

Akupun di bawah air itu menampungkan tangan, ketika kuusap mukaku,

kali ketiga secara perlahan, hangat air yang terasa bukan dingin

Kiranya demikianlah air pancuran bercampur dengan air mataku yang bercucuran

Kamu : baiklah. Akan kubantu memaknai kutipan tersebut. Maknanya adalah...

a. berwudlu ketiga kali dengan air pancuran yang dingin

b. membasuh tangan dengan air yang hangat dan bercampur air mata

c. membasuh muka dengan air pancuran dan air mata

d. berwudlu dengan air yang telah tercampur dengan air mata

penjelasan: jawaban “d” dapat dijelaskan dengan memaknai per baris dalam kutipan tersebut. Secara ringkas, kutipan di atas dapat dimaknai “*berwudlu dengan air yang telah tercampur dengan air mata*”

Tokoh 9: masih sama seperti kutipan tadi. Kalau suasana yang digambarkan dalam kutipan bait tadi bagaimana ya? Bagaimana menurutmu?

Kamu : kalau menurutku suasananya...

a. kagum

b. sedih

c. ragu-ragu

d. kesepian

penjelasan: suasana kagum dapat dibuktikan pada “*air pancuran bercampur dengan air mataku yang bercucuran*”. Kata “air mata” pada kutipan tersebut bukan berarti merasa sedih melainkan kagum yang tak terhingga.

Tokoh 10: kita sudah berdiskusi mengenai tema, diksi, majas, juga pencitraan. Sekarang, bantu aku untuk menemukan amanat atau pesan yang terkandung dalam puisi Mencari Sebuah Masjid.

Kamu : oke.. memang hal itulah yang harus diresapi, karena setiap karya pasti mengajarkan hal yang positif. Amanat dalam puisi itu adalah...

a. fanatik terhadap agama

b. agama adalah segalanya

c. selalu mengagumi masjid yang megah

d. ketakwaan umat yang beribadah di masjid

Pilihan ganda puisi Ibu

Tokoh 1: kawan, aku kesulitan menemukan makna. Coba bantu aku menemukan makna bait ini ya. Tetapi, sebelumnya kamu harus mendengarkan bait tersebut.

Kalau aku merantau lalu datang musim kemarau

Sumur-sumur kering, daunan pun gugur bersama reranting

Hanya mataair airmatamu ibu, yang tetap lancar mengalir

Kamu : oiya, aku tahu. Makna bait tersebut adalah...

- a. **rasa cinta dan kasih sayang ibu kepada anak yang tiada batas**
- b. musim kemarau yang menyebabkan kekeringan air
- c. meskipun musim kemarau, air mata ibu tetap mengalir
- d. kasih sayang ibu di waktu musim kemarau

penjelasan: bait tersebut merupakan sebuah metafora, yaitu perbandingan antara musim kemarau yang kering dengan air mata ibu yang selalu mengalir melihat anaknya merantau. Jadi, jawaban “a” adalah jawaban yang benar.

Tokoh 2 : aku tahu dalam puisi Ibu pasti ada majas, kawan. Namun, pada kutipan ini aku belum bisa memastikan majas apa yang terkandung di dalamnya. Tolong jelaskan padaku ya!

ibu adalah gua pertapaanku

kamu : tentu saja akan kuberitahu. Menurutku majas yang tepat adalah...

- a. Personifikasi
- b. Ironi
- c. Hiperbola
- d. **Metafora**

Penjelasan: Ungkapan “*ibu adalah gua pertapaanku*” yang artinya penyair masih dalam kandungan dan hanya itulah tempat tinggalnya. Baris ini membandingkan antara *ibu* dengan *gua* yang sebenarnya berbeda makna. Ekspresi seperti itulah yang disebut sebagai penggambaran yang metaforis.

Tokoh 3 : teman, tentu kamu pernah mendengar bianglala, bukan? Kamus Bahasa Indonesiaku hilang. jadi aku tidak bisa mencari arti kata tersebut lalu memaknainya. Kira-kira apa ya makna “*berselendang bianglala*” dalam baris “*ibulah itu , bidadari yang berselendang bianglala*”?

Kamu : oo.. begitu. Baiklah, menurutku kata tersebut artinya...

- a. Ibu yang berselendang warna-warni
- b. Ibu yang memakai selendang untuk menari
- c. **Ibu yang telah lama menjalani warna-warni kehidupan**
- d. Ibu yang memakai selendang agar seperti bidadari

Penjelasan: kata “bianglala” memiliki arti pelangi. Pelangi mempunyai warna yang beragam. Pelangi diibaratkan sebagai sebuah kehidupan yang di dalamnya terdapat pahit dan manisnya hidup, dan itulah yang dijalani seorang ibu.

Tokoh 4: setiap puisi pasti memiliki tema, bukan? Tahukah kamu apa tema puisi Ibu tadi? Mungkin keagamaan, kebahagiaan, atau yang lain? Beri tahu aku ya..

Kamu : tentu saja. Aku tadi sudah mendengarkan pembacaan puisi secara lengkap. Jadi, aku tahu apa tema puisinya. Temanya adalah...

- a. Kebahagiaan menjadi anak ibu
- b. Seseorang yang merindukan ibunya**
- c. Kehidupan di perantauan yang kering
- d. Ibu sebagai pahlawan dalam ujian

Penjelasan: secara keseluruhan, makna puisi adalah keadaan anak di perantauan yang merindukan ibunya di rumah. Anak tersebut mengungkapkan kerinduannya melalui puisi. Menuliskan ketabahan dan betapa berjasanya ibu dalam hidupnya. Jadi, tema yang tepat dalam puisi Ibu adalah seseorang yang merindukan ibunya.

Tokoh 5 : hari ini aku diberi tugas mencari citraan yang ada dalam puisi. Tetapi, catatanku tentang penjelasan citraan hilang. maukah kamu membantuku menemukan citraan dalam kutipan bait ini?

bila aku merantau

aku ingat sedap kopyor susumu

.....

ibu menunjuk ke langit, kemudian ke bumi

aku mengangguk meskipun kurang mengerti

kamu : ya, aku suka bagian citraan. Menurutku citraan yang terkandung dalam kutipan di atas adalah...

- a. Penglihatan dan pencecapan
- b. Pendengaran dan gerak
- c. Gerak dan pencecapan**
- d. Penciuman dan penglihatan

Penjelasan: citraan pencecapan ditunjukkan adanya kata “sedap” yang artinya merasakan rasa dari sesuatu. Indra yang digunakan adalah lidah. Citraan gerak ditunjukkan adanya kata “menunjuk” dan “mengangguk” yang artinya melakukan sesuatu (bergerak). Alat indera yang digunakan adalah tangan dan kepala.

Tokoh 6: Aku sedang sakit, jadi kurang begitu paham dengan suasana yang digambarkan dalam puisi tersebut. Tolong beritahu aku tentang suasana yang ada dalam puisi Ibu ya.

Kamu : semoga cepat sembuh. Menurutku suasananya...

- a. Bahagia
- b. Haru**
- c. Sedih
- d. Biasa saja

Penjelasan: kerinduan lebih condong digambarkan dengan suasana haru. Suasana haru bukan berarti senang atau pun sedih melainkan merasakan perjuangan dan kebaikan orang lain untuk kita.

Tokoh 7: menurutku puisi Ibu tadi menarik. Selain terdapat tema, suasana, puisi tersebut juga terdapat pesan yang terkandung di dalamnya. Aku sudah mengetahui tema dan suasananya. pesan atau nilainya yang belum kuketahui. Maukah kau membantuku?

Kamu : benar juga kamu. Baiklah, kubantu sekarang. Nilai yang terkandung dalam puisi Ibu tadi yaitu...

- a. Kebersamaan
- b. Saling tolong menolong
- c. Menghargai orang lain
- d. Berbagi kasih dan peduli**

Penjelasan: nilai yang ada dalam puisi adalah nilai-nilai kehidupan yang diajarkan melalui karya sastra. Merujuk pada makna puisi, maka nilai yang terkandung dalam puisi tersebut adalah saing berbagi kasih dan peduli. Kasih sayang dan kepedulian antara ibu dengan anak, begitu pula sebaliknya.

Tokoh 8: coba dengarkan kutipan bait ini! Aku kurang jelas mendengarnya. bantu aku ya..
bila aku berlayar lalu datang angin sakal

kamu : oke.. sudah kudengarkan. Sepertinya begini...

- a. bila aku berlayar lalu datang angin sakal**
- b. hilangku berlayar lalu datang angin sakaw
- c. hingga aku mengkhayal lalu datang angin sakal
- d. hingga aku berlayar lalu datang angin sakaw

tokoh 9: terima kasih kamu telah membantuku. Tetapi, apa kira-kira artinya larik puisi yang kau dengar tadi?

Kamu : setelah kupelajari, kiranya artinya seperti ini...

- a. dalam mengarungi hidup, pasti banyak cobaan yang menghadang**
- b. ketika berlayar di lautan, pasti diterjang angin
- c. berlayar membuat angin datang
- d. banyak cobaan datang terutama ketika berlayar

penjelasan: angin sakal adalah angin yang datangnya berlawanan dengan laju kapal.

Dengan begitu, angin sakal dapat diartikan sebagai cobaan dalam menjalani kehidupan di dunia.

Tokoh 10: oiya, ingatkah kamu siapa yang menulis puisi Ibu?

Kamu : pasti ingat dong.. nama penyairnya adalah...

- a. D. Zawawi Ihram
- b. D. Zawawi Imron**
- c. D. Zawowi Miron
- d. D. Zawwoi Imron

TRANSKRIP MATERI MEDIA INTERAKTIF “MEMBACA INDAH PUISI”

PENDAHULUAN

Media pembelajaran puisi yang dikembangkan ini ditujukan khususnya untuk siswa kelas VII tingkat SMP. Hal ini dilakukan untuk mempermudah siswa dalam memahami pembelajaran apresiasi puisi di sekolah. Tujuan pembelajaran apresiasi puisi ini adalah siswa dapat membaca indah puisi dengan menggunakan irama, volume suara, mimik, dan kinetik sesuai dengan isi puisi.

Kompetensi dasar yang relevan

15.1 Membaca indah puisi dengan menggunakan irama, volume suara, mimik, kinetik sesuai dengan isi puisi

Indikator

- a. Mampu menandai penjeadaan dalam puisi yang dibacakan
- b. Mampu membaca indah puisi

MATERI

Puisi sebagai salah satu bentuk karya sastra memiliki muatan pesan yang disampaikan oleh penciptanya. Muatan pesan tersebut dikemas ke dalam bahasa yang menarik, yang dituangkan dalam bentuk baris dan bait. Berkenaan dengan hal tersebut, membaca puisi berbeda dengan membaca biasa. Membaca puisi sering diistilahkan dengan deklamasi. Adapun beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam membaca puisi adalah berikut.

1. Pemahaman dan penghayatan terhadap isi puisi.
2. Memahami unsur-unsur pembacaan puisi, yang meliputi irama, volume suara, mimik, kinesik, dan ekspresi.

Kegiatan pembacaan puisi jelas memerlukan pemahaman dan penghayatan terhadap isi puisi itu sendiri. Pemahaman merupakan langkah awal untuk dapat sampai pada penghayatan. Langkah pertama pemahaman adalah membaca puisi itu berulang kali sebelum kita membawakannya di depan forum kelas. Dengan membaca secara berulang kali, kita dapat menangkap isi puisi yang disampaikan oleh penyair. Selain itu, kita dapat pula membuka kamus untuk mencari tahu arti kata-kata yang digunakan dalam puisi tersebut, yang sebelumnya terkadang kita belum mengetahui artinya. Kita juga perlu memerhatikan pemenggalan kata, jeda, dan intonasi kalimat yang akan kita lakukan, karena ketiganya akan berpengaruh terhadap makna puisi yang kita bacakan.

Keindahan puisi selain terletak pada syair-syairnya juga terletak dari cara membacanya. Puisi dengan kata-kata yang indah tidak akan terlihat indah jika dibaca secara asal. Puisi yang kata-katanya terkesan biasa saja, akan terdengar sangat indah apabila orang yang membaca puisi itu bisa membaca dan mendeklamasikannya. Kali ini kita akan belajar bersama memahami hal-hal yang harus diperhatikan dalam membaca puisi.

e. Irama

Penerapan unsur irama dalam pembacaan sebuah puisi dapat diartikan sebagai pengolahan nada yang menyangkut tinggi rendah dan panjang pendeknya nada dalam

pembacaan. Berkaitan dengan irama, seorang pembaca puisi harus sadar akan kekuatan napas dan jangkauan vokal yang dimiliki.

f. Volume suara

Tujuan membaca puisi adalah agar orang lain dapat menikmati puisi yang dibacakan. Oleh karena itu, membaca puisi harus dengan suara yang keras. Tingkat kenyaringan atau kekuatan suara harus diperhatikan agar puisi terdengar merdu. Sebagai pembaca puisi, kamu harus sadar betul bahwa volume suara dalam pembacaan dapat menjangkau seluruh pendengar, tidak terkesan dipaksakan, jelas, dan mantap.

g. Mimik

Unsur mimik dalam pembacaan puisi berkaitan dengan ekspresi wajah. Pada pembacaan puisi di atas dapat dicontohkan bahwa ekspresi wajah dalam pembacaan lebih berkarakter pada suasana duka dan tenang. Hal ini terkait dengan isi atau tema yang terkandung dalam puisi tersebut.

h. Kinetik

Kinetik atau gerak pembaca puisi berbeda dengan gerak yang dilakukan aktor dalam bermain drama. Gerak yang dilakukan dalam membaca puisi harus sesuai dengan puisi, yakni mampu bergerak dengan wajar karena dorongan batin yang kuat. Misalnya, gerak muka (mimik), gerak tangan (*gesture*), dan gerak seluruh tubuh (pantomimik). Penerapan unsur kinetik (bisikan) dalam pembacaan puisi dapat diterapkan pada kata-kata yang bersifat tanya, keluhan, atau penekanan.

i. Penerapan unsur penghayatan terhadap puisi di atas dapat kalian awali dengan pemahaman tema atau isi puisi tersebut. Untuk itu, kamu harus dapat merenungkan suasana yang berkaitan dengan tema tersebut.

Selain hal di atas, ada pula yang harus diperhatikan, yaitu jeda atau penjedaan. Tanda jeda sangat dibutuhkan untuk menentukan pemenggalan kata. Makna kata dapat berarti lain, jika pemakaian tanda jeda tidak tepat. Ada beberapa contoh tanda jeda, yaitu:

c. tanda satu garis miring (/) yang menyatakan jeda

d. tanda dua garis miring (//) yang menyatakan berhenti.

Simaklah penggunaanya dalam puisi di bawah ini!

DUNIA GEMERLAP

Ku mulai hariku/

Dalam do'a/mengisi hari/

Sejak pelangi dalam lagu/

Kan kudengar/ dalam hati//

Semua hasrat kenangan jiwa/

Kubiarkan/ jadi asa/

Dalam cahaya dunia gemerlap/

Tak kan/ membuat mata ku/ tertutup//

Karya Yusuf Eben Y. Kelas VIII

Sekarang, bacalah puisi sesuai dengan kemampuan yang kamu miliki. Silakan pilih puisi lalu bacalah dengan indah.

(Sebelum masuk pertanyaan, ada warning kalau siswa harus memilih salah satu puisi dan tidak bisa kembali ke pilihan puisi sampai pada akhir media. Jika ingin mengulang, silakan kembali pada menu utama).

<p style="text-align: center;">Nadya</p> <p style="text-align: center;">Selalu ada matahari bersamamu meski kau lahir dalam pelukan hujan</p> <p style="text-align: center;">Di luar pelangi menari menjulurkan tangga kencana bagimu disaksikan jutaan mata peri</p> <p style="text-align: center;">Dimana sesungguhnya alamatmu gadis kecil? Jalan cinta, jalan kebahagiaan sejatukah?</p> <p style="text-align: center;">Dan doa pun berlimpah dari semesta bersama anggukan kupu-kupu</p> <p style="text-align: center;">Selamat hadir, Nadya Paramitha! <i>(Abdurahman Faiz, 1 Februari 2007)</i></p>	<p style="text-align: center;">Diponegoro</p> <p style="text-align: center;">Di masa pembangunan ini tuan hidup kembali Dan bara kagum menjadi api</p> <p style="text-align: center;">Di depan sekali tuan menanti Tak gentar. Lawan banyaknya seratus kali. Pedang di kanan, keris di kiri Berselempang semangat yang tak bisa mati.</p> <p style="text-align: center;">Maju Ini barisan tak bergenderang-berpalu Kepercayaan tanda menyerbu. Sekali berarti Sudah itu mati.</p> <p style="text-align: center;">Maju Bagimu Negeri Menyediakan api.</p> <p style="text-align: center;">Punah di atas menghamba Binasa di atas ditindas Sesungguhnya jalan ajal baru tercapai Jika hidup harus merasai</p> <p style="text-align: center;">Maju Serbu Serang Terjang Chairil Anwar, Februari 1943</p>
<p style="text-align: center;">Taman Surga</p> <p style="text-align: center;">Saat tatapan mata memandang lepas Wujud ciptaan-Nya di dunia Berdegup hati ini berkata, Sungguh mempesona tak ada duanya</p>	<p style="text-align: center;">Gadis Peminta-minta</p> <p style="text-align: center;">Setiap kita bertemu, gadis kecil berkaleng kecil Senyummu terlalu kekal untuk kenal duka Tengadah padaku pada bulan merah jambu</p>

<p>Ku bayangkan dan kuresapi siapa gerangan Membuat sama sedemikian rupa Hati semakin berdegup seraya menangis teringat dan terngiang, seperti apa taman surga berada Meratap dan menangis kembali hati ini Mengingat janji Tuhan Hanyalah mereka manusia pilihan Yang jauh dari perbuatan nista dan angkara murka Yang akan menjadikan mereka penghuni taman surga kekal selamanya Oh, Tuhan walau seribu jalan berliku Berikanlah petunjukMu pada langkah kaki ini Agar hamba-Mu termasuk ke dalam golongannya</p> <p>Akhid Heru Prabawa, 2008</p>	<p>Tapi kotaku jadi hilang, tanpa jiwa Ingin aku ikut, gadis kecil berkaleng kecil Pulang ke bawah jembatan yang melurur sosok Hidup dari kehidupan angan-angan yang gemerlap Gembira dari kemayaan riang.</p> <p>Duniamu yang lebih tinggi dari menara katedral Melintas-lintas di atas air kotor, tapi yang begitu kau hafal Jiwamu begitu murni, terlalu murni Untuk dapat membagi dukaku.</p> <p>Kalau kau mati, gadis kecil berkaleng kecil Bulan di atas itu tak ada yang punya Dan kotaku, oh kotaku Hidupnya tak lagi punya tanda.</p> <p>Toto Sudarto Bachtiar, 1950</p>
--	---

Pilihan ganda puisi Nadya

1. Suasana yang digambarkan dalam puisi Nadya adalah..
 - a. senang
 - b. sedih
 - c. kecewa
 - d. marah
2. Tema yang terkandung dalam puisi tersebut adalah...
 - a. saat hujan turun
 - b. keindahan alam
 - c. **kelahiran seseorang**
 - d. mencari alamat
3. *Selalu ada matahari
bersamamu
meski kau lahir
dalam pelukan hujan*

Makna kutipan puisi di atas adalah..

- a. matahari yang menyinari bumi
- b. **lahir bersamaan dengan turunnya hujan**
- c. berpelukan dengan hujan

- d. mengagumi keindahan matahari dan hujan
4. Tanda jeda yang tepat pada kutipan puisi berikut adalah..
- Di luar pelangi/menari/
menjulurkan tangga/
kencana /bagimu
 - Di luar /pelangi /menari
menjulurkan/ tangga
kencana/ bagimu
 - Di luar /pelangi menari/
menjulurkan /tangga/
kencana/ bagimu
 - Di luar /pelangi menari/
menjulurkan tangga
kencana /bagimu**
5. Ketika membaca puisi Nadya, ekspresi yang ditunjukkan haruslah...
- Lemas
 - sangat semangat
 - tersenyum**
 - tertawa terbahak-bahak
6. Diksi “*dan doa pun berlimpah dari semesta*” dapat diartikan sebagai...
- doa dari alam
 - banyak orang yang mendoakan**
 - banyak doa yang berlimpah
 - doa yang ditujukan untuk semesta
7. Nilai yang terkandung dalam puisi Nadya adalah...
- tabah menjalani cobaan
 - selalu bersyukur**
 - menghargai pemberian orang lain
 - bersikap ramah terhadap sesama
8. Perhatikan kutipan di bawah ini!
- Di luar pelangi menari
menjulurkan tangga
kencana bagimu*

Majas yang terdapat pada kutipan di atas adalah...

- ironi
- metafora
- litotes
- personifikasi**

9. *Dan doa pun berlimpah
dari semesta
bersama anggukan
kupu-kupu*

Penggalan puisi di atas mengungkapkan...

- a. keindahan
 - b. kebencian
 - c. **bersyukur**
 - d. keraguan
10. Puisi Nadya ditulis oleh...
- a. **Abdurahman Faiz**
 - b. Abdurahman Hamiz
 - c. Abdurahman Hasyim
 - d. Abdurahman Farid

Pilihan ganda puisi Diponegoro

1. Siapakah yang diceritakan Chairil dalam puisinya tersebut?
 - a. Belanda
 - b. **Pangeran Diponegoro**
 - c. Chairil Anwar dan Diponegoro
 - d. Bung Karno
2. Puisi berjudul “Diponegoro” karya Chairil Anwar dibaca dengan
 - a. sedih
 - b. penuh kemarahan
 - c. **semangat**
 - d. tegas
3. *Di depan sekali tuan menanti
Tak gentar. Lawan banyaknya seratus kali.*

Yang dimaksud dengan “seratus kali” adalah...

- a. **musuh**
 - b. senjata
 - c. tahun
 - d. prajurit Diponegoro
4. Suasana yang digambarkan dalam puisi tersebut adalah...
 - a. tenang
 - b. biasa-biasa saja
 - c. **ricuh**
 - d. tidak menentu
 5. Diksi “berselempang semangat yang tak bisa mati” artinya...
 - a. semangat untuk hidup
 - b. memakai selempang bertuliskan semangat
 - c. memakai selempang dalam perang
 - d. **mempunyai semangat keadilan yang tidak akan berhenti**

6. *Sesungguhnya jalan ajal baru tercapai*
Jika hidup harus merasai

Makna kutipan di atas adalah...

- a. **kematian akan datang setelah merasakan penyiksaan**
 - b. kematian akan datang kapan saja
 - c. kematian manusia adalah takdir
 - d. kematian yang tiba-tiba
7. Amanat yang terkandung dalam puisi tersebut adalah...
- a. berani menantang lawan
 - b. selalu siap siaga
 - c. berani menanggung resiko
 - d. **berjuang demi kesejahteraan**

8. *Maju*
Serbu
Serang
Terjang

Ketika membacakan bait di atas, ekspresi yang ditunjukkan adalah...

- a. garang
 - b. **semangat menggebu**
 - c. sadis
 - d. biasa saja
9. Jeda puisi yang benar adalah...
- a. Ini barisan/ tak bergenderang-berpalu/
 Kepercayaan tanda menyerbu/
 Sekali berarti
 Sudah itu mati/
 - b. Ini barisan/ tak bergenderang-berpalu
 Kepercayaan/ tanda menyerbu
 Sekali berarti/
 Sudah itu mati/
 - c. Ini barisan tak bergenderang-/berpalu
 Kepercayaan tanda menyerbu/
 Sekali berarti
 Sudah itu /mati/
 - d. **Ini barisan tak bergenderang-berpalu/
 Kepercayaan /tanda menyerbu
 Sekali berarti/
 Sudah itu mati/**
10. Tema puisi Diponegoro adalah...
- a. **peperangan**
 - b. kemerdekaan RI
 - c. pahlawan tanda jasa
 - d. kematian dalam perang

Pilihan ganda puisi Taman Surga

1. Kata “Taman Surga” dapat diartikan sebagai...
 - a. Taman seperti surga
 - b. Surga seperti taman
 - c. Di dalam surga terdapat taman yg indah
 - d. Surga yang sangat indah**
2. Puisi tersebut termasuk jenis puisi...
 - a. Rohani**
 - b. Perjuangan
 - c. Romantis
 - d. Mbeling
3. Tema yang terdapat pada puisi “Taman Surga” adalah...
 - a. Tuhan itu adil
 - b. Harapan masuk surga**
 - c. Perintah untuk sholat lima waktu
 - d. Berlomba dalam kebaikan
4. Suasana yang diciptakan dalam puisi tersebut adalah...
 - a. Haru
 - b. Kagum**
 - c. Sedih
 - d. Senang
5. *Saat tatapan mata memandang lepas
Wujud ciptaan-Nya di dunia

Berdegup hati ini berkata,*

Kutipan di atas mengandung penginderaan...
 - a. Pencecapan
 - b. Penciuman
 - c. Penglihatan**
 - d. Pendengaran
6. Nilai yang terkandung dalam puisi tersebut adalah...
 - a. Kesopanan
 - b. Saling menghargai
 - c. Rajin dan takwa**
 - d. Saling mengingatkan beribadah
7. Jeda puisi yang tepat adalah...
 - a. Meratap/ dan menangis kembali /hati ini/
Meningat/ janji Tuhan/
Hanyalah /mereka manusia pilihan
Yang jauh/ dari perbuatan nista/ dan angkara murka/
 - b. Meratap dan menangis /kembali hati ini

- Mengingat/ janji Tuhan
 Hanyalah mereka /manusia pilihan
 Yang jauh dari/ perbuatan nista /dan angkara murka/
- c. Meratap dan menangis kembali hati ini/
 Mengingat janji Tuhan/
 Hanyalah mereka /manusia pilihan /
 Yang jauh dari perbuatan nista/ dan angkara murka/
- d. Meratap dan menangis kembali /hati ini/
 Mengingat janji Tuhan/
 Hanyalah mereka /manusia pilihan/
 Yang jauh/ dari perbuatan nista/ dan angkara murka/**
8. Ekspresi ketika membaca puisi “Taman Surga” seharusnya...
- Semangat
 - Tegas dan lantang
 - Mengiba**
 - Antusias
9. Perhatikan kutipan berikut!

Oh, Tuhan walau seribu jalan berliku

Berikanlah petunjukMu pada langkah kaki ini

- Majas yang terdapat pada kutipan di atas adalah...
- Personifikasi
 - Hiperbola**
 - Ironi
 - Perumpamaan
10. Isi puisi “Taman Surga” adalah...
- Berharap kelak menjadi penghuni surga**
 - Peringatan akan adanya surga dan neraka
 - Gambaran taman surga yang indah
 - Alam semesta yang indah

Pilihan ganda puisi Gadis Peminta-minta

- Istilah lain dari “peminta-minta” ialah...
 - Pemulung
 - Pengemis**
 - Pedagang
 - Penagih hutang
- Lihat kutipan berikut!
Setiap kita bertemu, gadis kecil berkaleng kecil
 Penginderaan yang terdapat pada baris di atas adalah...

- a. Pendengaran
 - b. Pencecapan
 - c. Penciuman
 - d. Penglihatan**
3. Tokoh “aku” pada puisi tersebut merupakan...
- a. Sudut pandang orang pertama**
 - b. Sudut pandang orang kedua
 - c. Sudut pandang orang ketiga
 - d. Sudut pandang pertama dan kedua
4. *Ingin aku ikut, gadis kecil berkaleng kecil
Pulang ke bawah jembatan yang melulur sosok
Hidup dari kehidupan angan-angan yang gemerlap
Gembira dari kemayaan riang.*

Bait kedua di atas mempunyai makna...

- a. Si “aku” berkeinginan hidup dengan gadis kecil
 - b. Si “aku” akan membangun rumah di bawah jembatan
 - c. Keingintahuan ‘aku’ untuk mencari tahu kehidupan gadis kecil di bawah jembatan yang jauh dari kehidupan maju**
 - d. Si “aku” ingin mengajak gadis kecil untuk hidup gembira
5. Latar suasana yang tergambar dalam puisi tersebut adalah...
- a. Miris**
 - b. Gembira
 - c. Haru
 - d. Sungkan
6. *Hidup dari kehidupan angan-angan yang gemerlap
Gembira dari kemayaan riang.*
Majas pada kutipan di atas adalah...
- a. Hiperbola
 - b. Litotes
 - c. Personifikasi
 - d. Ironi**
7. Perhatikan bait terakhir puisi di bawah ini!
*Kalau kau mati, gadis kecil berkaleng kecil
Bulan di atas itu tak ada yang punya
Dan kotaku, oh kotaku
Hidupnya tak lagi punya tanda.*
Apa makna bait puisi di atas?
- a. Tokoh “aku” membayangkan jika gadis kecil itu mati dan kotanya menjadi sepi
 - b. Tokoh “aku” menceritakan bahwa gadis kecil itu sering termenung di bawah cahaya bulan
 - c. Tokoh “aku” merasa sedih jika tak ada gadis kecil seperti itu karena bulan merasa tidak dibutuhkan oleh manusia yang sibuk dengan urusannya sendiri**

- d. Tokoh “aku” membandingkan antara kehidupan gadis kecil dengan bulan di langit
8. Di bawah ini jeda yang tepat adalah...
- Duniamu yang lebih tinggi /dari menara katedral/
Melintas-lintas di atas air kotor, /tapi yang begitu kau hafal/
Jiwamu begitu murni, terlalu murni/
Untuk dapat membagi dukaku/
 - Duniamu yang lebih tinggi dari menara katedral/
Melintas-lintas di atas air kotor, /tapi/ yang begitu kau hafal/
Jiwamu begitu murni,/ terlalu murni/
Untuk dapat membagi dukaku/**
 - Duniamu yang lebih tinggi dari menara katedral/
Melintas-lintas di atas air kotor, tapi yang begitu kau hafal/
Jiwamu begitu murni, terlalu murni/
Untuk dapat membagi dukaku/
 - Duniamu yang lebih tinggi/ dari menara katedral/
Melintas-lintas/ di atas air kotor,/ tapi yang begitu kau hafal/
Jiwamu begitu murni, terlalu murni/
Untuk dapat membagi dukaku/
9. Nilai yang terkandung dalam puisi “Gadis Peminta-minta” adalah...
- Kepedulian**
 - Kesantunan
 - Saling menguntungkan
 - Saling tolong menolong
10. Pesan yang tersirat dalam puisi tersebut adalah...
- Kehidupan antara orang kaya dan miskin jauh berbeda
 - Sesama manusia hendaknya saling memberi
 - Masih banyak cerita kehidupan yang sengsara di dunia ini**
 - Setiap kehidupan pasti ada senang dan susah

HASIL WAWANCARA DENGAN GURU

Hari, tanggal : Rabu, 14 Maret 2012
Tempat : SMP Negeri 2 Kauman
Guru : Rr. Sri Indrawati, S.Pd.

Pertanyaan : Ada berapa kelas yang Ibu ampu di sekolah ini?

Jawab : ada 5 kelas. Terdiri dari 3 kelas VIII dan 2 kelas VII.

Pertanyaan : Bagaimana karakteristik peserta didik di masing-masing kelas tersebut?

Jawab : karakteristik anak-anak pasti berbeda. Di kelas VIII A cenderung antusias dan mudah diajak komunikasi dalam pembelajaran, sementara kelas yang lain dalam pemahaman dalam pembelajaran kurang sungguh-sungguh.

Pertanyaan : Dalam mengajar di kelas, metode apa saja yang ibu terapkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dan bagaimana hasilnya terhadap pembelajaran?

Jawab : saya memakai berbagai metode, tergantung pada KD. Biasanya saya memakai pemodelan dalam pembelajaran puisi dan drama. Hasilnya cukup signifikan.

Pertanyaan : Berdasarkan pengamatan ibu selama ini dalam pembelajaran di kelas, bagaimana reaksi peserta didik (aktivitas, motivasi, dan minat) terhadap pelajaran Bahasa Indonesia?

Jawab : anak-anak cenderung antusias. Tetapi, biasanya tergantung pada KD yang mereka senangi. KD yang paling tidak mereka sukai yaitu pada KD membaca cerpen karena aktivitas dan kebiasaan membaca masih sulit untuk diterapkan meskipun banyak buku yang dapat dibaca di perpustakaan.

Pertanyaan : Langkah-langkah seperti apa sajakah yang sudah ibu lakukan ketika melihat aktivitas, motivasi, dan minat peserta didik rendah dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia?

Jawab : saya terlebih dahulu melakukan pendekatan, mencari sebab dan apa masalahnya. Kalau mereka sudah mengungkapkan, kita berdiskusi untuk mencari solusi.

Pertanyaan : Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, di samping menggunakan metode pembelajaran dan media cetak (buku, LKS, modul, dan sebagainya) apakah juga menggunakan media pembelajaran yang lain?

Jawab : saya memakai buku di perpustakaan sebagai media penunjang dan media *powerpoint*.

Pertanyaan : Media pembelajaran apa saja yang Ibu miliki saat ini selain media cetak?

Jawab : saya memiliki video pementasan drama, pembacaan puisi, dan pembacaan berita sebagai model pembelajaran di dalam kelas.

Pertanyaan : Menurut ibu apa kelemahan media *power point*?

Jawab : anak-anak ada yang tidak fokus bagi yang kemampuannya *low*. Kalau tidak menulis, anak-anak tetap tidak bisa memahami materi.

Pertanyaan : Media pembelajaran yang paling menarik bagi peserta didik?

Jawab : untuk saat ini, pembelajaran di luar kelas yang paling menarik.

Pertanyaan : Menurut Ibu, komputer yang terdapat di laboratorium digunakan untuk mata pelajaran apa saja?

Jawab : sementara ini, laboratorium komputer ya hanya digunakan pada mata pelajaran TIK saja.

Pertanyaan : Pernahkah Ibu menggunakan multimedia interaktif untuk pembelajaran Bahasa Indonesia?

Jawab : belum pernah sama sekali.

Pertanyaan : Bagaimana tanggapan Ibu mengenai multimedia interaktif?

Jawab : menurut saya, sangat membantu sekali pada anak didik. Anak-anak bisa lebih cepat paham dan lebih antusias dalam proses pembelajaran. Harapan saya, semoga ada contoh media interaktif yang lebih banyak lagi sehingga para guru akan sangat terbantu dengan adanya media tersebut.

HASIL WAWANCARA DENGAN SISWA

Nama : Ade Arinda S. P.

Kelas : VIII B

Hari, tanggal : Jumat, 16 Maret 2012

Pertanyaan : Apakah dalam mengajar, bapak/ibu guru menggunakan media?

Jawab : iya.

Pertanyaan : Media seperti apakah yang digunakan bapak/ibu guru dalam mengajar?

Jawab : laptop.

Pertanyaan : Apakah kamu menyukai pelajaran Bahasa Indonesia?

Jawab : iya, karena menyenangkan dan tidak terlalu sulit.

Pertanyaan : Apakah kamu menyukai cara mengajar bapak/ibu guru?

Jawab : iya, karena semua guru mengajar dan member ilmu di kelas. Saya menggunakan sistem SerSan, yaitu serius tapi santai.

Pertanyaan : Bagaimana pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas? Menyenangkan atau membosankan?

Jawab : menyenangkan.

Pertanyaan : Pembelajaran Bahasa Indonesia yang seperti apakah yang kamu inginkan?

Jawab : pembelajaran berdiskusi dengan teman sekelompok, agar setiap siswa bisa berpikir dan tidak menggantungkan teman.

Pertanyaan : Apakah kamu menyukai pembelajaran puisi? Jelaskan alasannya!

Jawab : tidak, karena sulit menemukan imajinasi.

Pertanyaan : Menurutmu, apakah memahami materi puisi itu sulit?

Jawab : ya sulit, karena harus memperhatikan intonasi, ekspresi, dan sikap untuk menyampaikan.

Pertanyaan : Bagaimana jika pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya puisi, disampaikan di laboratorium komputer dan materi disampaikan lewat komputer?

Jawab : kayaknya mudah, karena didengarkan dan dipahami secara individu.

HASIL WAWANCARA DENGAN SISWA

Nama : Vicky Arianto

Kelas : VIII A

Hari, tanggal : Jumat, 16 Maret 2012

Pertanyaan : Apakah dalam mengajar, bapak/ibu guru menggunakan media?

Jawab : tidak.

Pertanyaan : Media seperti apakah yang digunakan bapak/ibu guru dalam mengajar?

Jawab : tidak ada.

Pertanyaan : Apakah kamu menyukai pelajaran Bahasa Indonesia?

Jawab : sedikit menyukai.

Pertanyaan : Apakah kamu menyukai cara mengajar bapak/ibu guru?

Jawab : iya.

Pertanyaan : Bagaimana pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas? Menyenangkan atau membosankan?

Jawab : menyenangkan.

Pertanyaan : Pembelajaran Bahasa Indonesia yang seperti apakah yang kamu inginkan?

Jawab : pembelajaran yang menggunakan media.

Pertanyaan : Apakah kamu menyukai pembelajaran puisi? Jelaskan alasannya!

Jawab : tidak, karena membosankan.

Pertanyaan : Menurutmu, apakah memahami materi puisi itu sulit?

Jawab : sedikit sulit.

Pertanyaan : Bagaimana jika pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya puisi, disampaikan di laboratorium komputer dan materi disampaikan lewat komputer?

Jawab : setuju, karena mudah untuk memahami materi.

HASIL WAWANCARA DENGAN SISWA

Nama : Pipit Fatmasari
 Kelas : VIII D
 Hari, tanggal : Jumat, 16 Maret 2012

Pertanyaan : Apakah dalam mengajar, bapak/ibu guru menggunakan media?

Jawab : iya.

Pertanyaan : Media seperti apakah yang digunakan bapak/ibu guru dalam mengajar?

Jawab : buku LKS dan menggunakan LCD.

Pertanyaan : Apakah kamu menyukai pelajaran Bahasa Indonesia?

Jawab : iya.

Pertanyaan : Apakah kamu menyukai cara mengajar bapak/ibu guru?

Jawab : iya.

Pertanyaan : Bagaimana pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas? Menyenangkan atau membosankan?

Jawab : kadang menyenangkan, kadang juga membosankan.

Pertanyaan : Pembelajaran Bahasa Indonesia yang seperti apakah yang kamu inginkan?

Jawab : asyik, seru, santai, tetapi serius.

Pertanyaan : Apakah kamu menyukai pembelajaran puisi? Jelaskan alasannya!

Jawab : iya, karena puisi itu bahasanya indah dan menarik (padat makna).

Pertanyaan : Menurutmu, apakah memahami materi puisi itu sulit?

Jawab : tidak sulit, tetapi juga tidak mudah.

Pertanyaan : Bagaimana jika pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya puisi, disampaikan di laboratorium komputer dan materi disampaikan lewat komputer?

Jawab : itu akan mempermudah pemahaman.

KUISIONER

LEMBAR EVALUASI OLEH AHLI MEDIA

ul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Puisi Interaktif untuk SMP
dengan Metode *Mind Map* dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

ran Program : Siswa SMP Kelas VIII

a Pelajaran : Bahasa Indonesia

eliti : Ayu Eliana Sanova

Media : Kusnadi, M.Pd.

njuk :

bar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli materi
ng produk yang berupa *software* media pembelajaran interaktif Mata Pelajaran Bahasa
nesia untuk peserta didik SMP. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar
ak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media
belajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan
lapatnya pada setiap pernyataan dalam lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda (✓)
kolom angka.

toh:

Aspek yang dinilai	Skala penilaian					Komentar/saran
	5	4	3	2	1	
Kebenaran konsep	✓					
Kejelasan uraian materi		✓				

erangan Skala:

sangat baik

baik

cukup

kurang

angat kurang

entar atau saran Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas
liaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini saya ucapkan terima kasih.

Penilaian Media

Indikator	Skala penilaian				
	5	4	3	2	1
TAMPILAN					
Pemilihan jenis huruf		✓			
Ukuran huruf yang digunakan		✓			
Pengaturan jarak (baris, alenia, dan karakter)		✓			
Keterbacaan teks		✓			
Tampilan gambar yang disajikan			✓		
Ketepatan penempatan gambar		✓			
Pengaturan animasi			✓		
Kemenarikan penyajian animasi			✓		
Pilihan music <i>backsound</i> yang digunakan			✓		
Kejelasan suara (audio)			✓		
Kemenarikan desain <i>slide</i>		✓			
Pengaturan <i>layout</i> (tata letak)		✓			
Keserasian warna <i>background</i> dengan teks			✓		
Menampilkan tombol/ <i>icon</i> yang menarik		✓			
Konsistensi penempatan tombol		✓			
PEMROGRAMAN					
Tingkat interaktivitas siswa dengan media		✓			
Kemudahan pengoperasian navigasi		✓			
Kemudahan memilih menu yang disajikan		✓			
Kebebasan memilih menu yang disajikan		✓			
Kemudahan dalam penggunaan sebagai media pembelajaran		✓			
Kualitas pemberian respon pada siswa		✓			
Keefektifan sebagai media pembelajaran		✓			

Penalaran Materi

unjuk :

Apabila terjadi kesalahan pada penilaian materi mohon dituliskan nomor *slide* ke berapa yang salah pada kolom dua (2)

Pada kolom tiga (3) ditulis jenis kesalahan, misalnya kesalahan konsep

Saran perbaikan ditulis pada kolom empat (4)

No. (1)	Nomor <i>slide</i> (2)	Jenis kesalahan (3)	Saran perbaikan (4)

omentar/Saran

Sisipkan sound, contoh pembacaan puisi
cara bervariasi

Animasi dan pemilihan background lebih
dikembangkan lagi

mpulan

ari pada nomor sesuai dengan kesimpulan

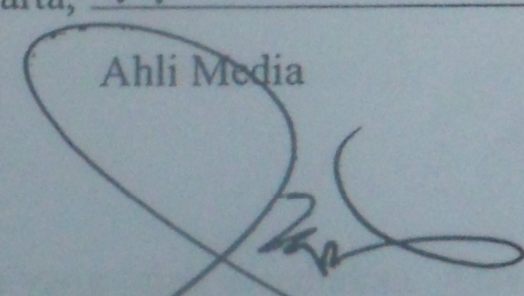
idak layak untuk diujicobakan

ayak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran

ayak diujicobakan tanpa revisi

Yogyakarta, 14 Mei 2012

Ahli Media


Drs. Kusnadi, M.Pd.

KUISIONER

LEMBAR EVALUASI OLEH AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Puisi Interaktif untuk SMP dengan Metode *Mind Map* dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

Sasaran Program : Siswa SMP Kelas VIII

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Peneliti : Ayu Eliana Sanova

Materi : Dra. Wiyatmi, M.Hum.

Isi :
Tunjukkan :

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli materi tentang produk yang berupa *software* media pembelajaran interaktif Mata Pelajaran Bahasa Indonesia untuk peserta didik SMP. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapatnya pada setiap pernyataan dalam lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda (√) pada kolom angka.

Isi :
Tunjukkan :

Aspek yang dinilai	Skala penilaian					Komentar/saran
	5	4	3	2	1	
Kebenaran konsep	√					
Kejelasan uraian materi		√				

Isi :
Tunjukkan :

Isi :
Tunjukkan :

Isi :
Tunjukkan :

Isi :
Tunjukkan :

Penilaian Materi

No.	Indikator	Skala penilaian				
		5	4	3	2	1
PEK PEMBELAJARAN						
	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran		✓			
	Kemudahan memahami petunjuk belajar	✓	✓			
	Kemutakhiran materi yang disajikan	✓				
	Menunjukkan urutan penyampaian materi	✓				
	Penggunaan bahasa untuk memperjelas materi dan tes, efektif dan mudah dipahami	✓				
	Adanya pemberian tes yang cukup		✓			
	Menunjukkan keseimbangan materi dengan tes		✓			
	Menunjukkan kesesuaian tes dengan tujuan pembelajaran materi yang disampaikan		✓			
	Sistem penilaian tes (evaluasi) sudah tepat		✓			
	Respon untuk jawaban tepat dan kurang tepat telah sesuai		✓			
	Adanya pemberian motivasi belajar	✓				
K ISI						
	Cakupan materi puisi sudah cukup		✓			
	Menunjukkan kejelasan konsep materi		✓			
	Media pembelajaran menunjukkan keberurutan penyampaian materi		✓			
	Penggunaan bahasa untuk menjelaskan materi dan tes, efektif dan mudah dipahami	✓				
	Adanya petunjuk pengulangan untuk jawaban yang kurang tepat		✓			
	Menunjukkan konsistensi penyajian dalam setiap slide		✓			
	Menunjukkan keserasian komposisi dalam setiap slide		✓			
	Kejelasan pemilihan menu yang terdapat pada halaman utama	✓				
	Kejelasan petunjuk mengerjakan tes	✓				
	Menunjukkan keseimbangan materi dan tes	✓				
	Keterbacaan teks yang digunakan dalam materi dan tes	✓				

Kebenaran Materi

Petunjuk :

1. Apabila terjadi kesalahan pada penilaian materi mohon dituliskan nomor *slide* keberapa yang salah pada kolom dua (2)
2. Pada kolom tiga (3) ditulis jenis kesalahan, misalnya kesalahan konsep
3. Saran perbaikan ditulis pada kolom empat (4)

No. (1)	Nomor <i>slide</i> (2)	Jenis kesalahan (3)	Saran perbaikan (4)

Komentar/Saran

Contoh mungkin perlu ditambah
poin konvensional agar sesuai
tambah apresiasinya

Kesimpulan

lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan

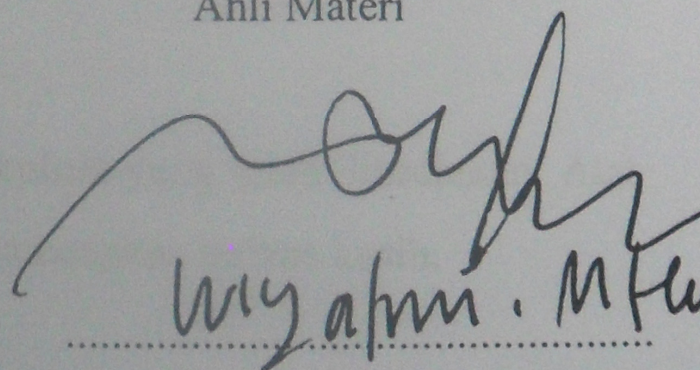
Tidak layak untuk diujicobakan

Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran

Layak diujicobakan tanpa revisi

Yogyakarta, 14 Mei 2022

Ahli Materi


Wiyahm. Mfu

KUISIONER

LEMBAR EVALUASI OLEH GURU

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Puisi Interaktif untuk SMP dengan Metode *Mind Map* dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

Sasaran Program : Siswa SMP Kelas VIII

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Peneliti : Ayu Eliana Sanova

Materi : Dra. Usnida Mubarokah, M.Pd.

Inti :

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli materi mengenai produk yang berupa *software* media pembelajaran interaktif Mata Pelajaran Bahasa Indonesia untuk peserta didik SMP. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan pendapatnya pada setiap pernyataan dalam lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda (v) pada kolom angka.

Isi :

Aspek yang dinilai	Skala penilaian					Komentar/saran
	5	4	3	2	1	
Kebenaran konsep	√					
Kejelasan uraian materi		√				

Legenda Skala:

5 : Sangat baik

4 : Baik

3 : Cukup

2 : Kurang

1 : Sangat kurang

Untuk saran atau saran Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas perhatian Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini saya ucapkan terima kasih.

Penilaian Materi

Indikator	Skala penilaian				
	5	4	3	2	1

EK PEMBELAJARAN

Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	✓				
Kemudahan memahami petunjuk belajar		✓			
Kemutakhiran materi yang disajikan		✓			
Menunjukkan urutan penyampaian materi		✓			
Penggunaan bahasa untuk memperjelas materi dan tes, efektif dan mudah dipahami		✓			
Adanya pemberian tes yang cukup				✓	
Menunjukkan keseimbangan materi dengan tes			✓		
Menunjukkan kesesuaian tes dengan tujuan pembelajaran materi yang disampaikan			✓		
Sistem penilaian tes (evaluasi) sudah tepat			✓		
Respon untuk jawaban tepat dan kurang tepat telah sesuai	✓				
Adanya pemberian motivasi belajar		✓			

EK ISI

Cakupan materi puisi sudah cukup		✓			
Menunjukkan kejelasan konsep materi		✓			
Media pembelajaran menunjukkan keberurutan penyampaian materi		✓			
Penggunaan bahasa untuk menjelaskan materi dan tes, efektif dan mudah dipahami		✓			
Adanya petunjuk pengulangan untuk jawaban yang kurang tepat		✓			
Menunjukkan konsistensi penyajian dalam setiap slide	✓				
Menunjukkan keserasian komposisi dalam setiap slide		✓			
Kejelasan pemilihan menu yang terdapat pada halaman utama	✓				
Kejelasan petunjuk mengerjakan tes		✓			
Menunjukkan keseimbangan materi dan tes			✓		
Keterbacaan teks yang digunakan dalam materi dan tes		✓			

benaran Materi**tunjuk :**

Apabila terjadi kesalahan pada penilaian materi mohon dituliskan nomor *slide* beberapa yang salah pada kolom dua (2)

Pada kolom tiga (3) ditulis jenis kesalahan, misalnya kesalahan konsep

Saran perbaikan ditulis pada kolom empat (4)

No. (1)	Nomor <i>slide</i> (2)	Jenis kesalahan (3)	Saran perbaikan (4)

mentar/Saran

Pada materi membaca puisi, belum disampaikan Penjedaan, sedang-
an pada evaluasi, materi membaca puisi adalah penjedaan. Tambah-
kan materi penjedaan, atau ^{yes} ubah tes materi tersebut.
tes menulis puisi belum menunjukkan kreativitas siswa.

impulan

gkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan

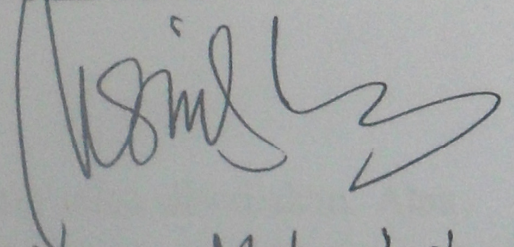
Tidak layak untuk diujicobakan

Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran

Layak diujicobakan tanpa revisi

Ponorogo, 18 Mei 2012

Ahli Materi



Dra. Usnida Mubarakah, M.P.

KUESIONER

LEMBAR EVALUASI OLEH GURU

Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Puisi Interaktif untuk SMP
dengan Metode *Mind Map* dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

Program : Siswa SMP Kelas VIII

Pelajaran : Bahasa Indonesia

: Ayu Eliana Sanova

Materi : Rr. Sri Indrawati, S. Pd.

Isi :

Evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli materi produk yang berupa *software* media pembelajaran interaktif Mata Pelajaran Bahasa Indonesia untuk peserta didik SMP. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan penilaian pada setiap pernyataan dalam lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda (√) atau angka.

Aspek yang dinilai	Skala penilaian					Komentar/saran
	5	4	3	2	1	
Benaran konsep	√					
Kejelasan uraian materi		√				

Skala:

5 : Sangat baik

1 : Kurang

atau saran Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas perhatian dan partisipasi Bapak/Ibu untuk mengisi lembar evaluasi ini saya ucapkan terima kasih.

Penilaian Materi

No.	Indikator	Skala penilaian				
		5	4	3	2	1
PEK PEMBELAJARAN						
.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	✓	✓			
.	Kemudahan memahami petunjuk belajar		✓			
.	Kemutakhiran materi yang disajikan	✓				
.	Menunjukkan urutan penyampaian materi		✓			
.	Penggunaan bahasa untuk memperjelas materi dan tes, efektif dan mudah dipahami	✓				
.	Adanya pemberian tes yang cukup		✓			
.	Menunjukkan keseimbangan materi dengan tes		✓			
.	Menunjukkan kesesuaian tes dengan tujuan pembelajaran materi yang disampaikan		✓			
.	Sistem penilaian tes (evaluasi) sudah tepat		✓			
.	Respon untuk jawaban tepat dan kurang tepat telah sesuai		✓			
.	Adanya pemberian motivasi belajar	✓				
PEK ISI						
.	Cakupan materi puisi sudah cukup		✓			
.	Menunjukkan kejelasan konsep materi	✓				
.	Media pembelajaran menunjukkan keberurutan penyampaian materi		✓			
.	Penggunaan bahasa untuk menjelaskan materi dan tes, efektif dan mudah dipahami		✓			
.	Adanya petunjuk pengulangan untuk jawaban yang kurang tepat		✓			
.	Menunjukkan konsistensi penyajian dalam setiap slide		✓			
.	Menunjukkan keserasian komposisi dalam setiap slide	✓				
.	Kejelasan pemilihan menu yang terdapat pada halaman utama	✓				
.	Kejelasan petunjuk mengerjakan tes			✓		
.	Menunjukkan keseimbangan materi dan tes		✓			
.	Keterbacaan teks yang digunakan dalam materi dan tes		✓			

Kebenaran Materi

Petunjuk :

4. Apabila terjadi kesalahan pada penilaian materi mohon dituliskan nomor *slide* beberapa yang salah pada kolom dua (2)
5. Pada kolom tiga (3) ditulis jenis kesalahan, misalnya kesalahan konsep
6. Saran perbaikan ditulis pada kolom empat (4)

No. (1)	Nomor <i>slide</i> (2)	Jenis kesalahan (3)	Saran perbaikan (4)

Komentar/Saran

Untuk Materi penyediaan perlu ditambahkan, ada beberapa petunjuk yang perlu dibuat permanen.

Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan

- ☐ Tidak layak untuk diujicobakan
- ☐ Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran
- ☐ Layak diujicobakan tanpa revisi

Ponorogo, 18 Mei 2012.

Ahli Materi

Rt. Sri Indrawati

SURAT KETERANGAN VALIDASI

ng bertanda tangan di bawah ini:

nama : Kusnadi, M.Pd.
NIP : 19650813 199101 1 001
instansi : Universitas Negeri Yogyakarta

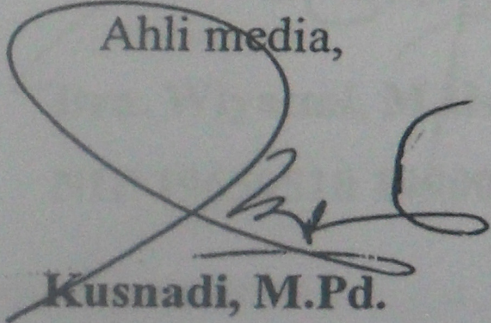
memberikan penilaian dan masukan terhadap produk untuk penelitian yang
embangan Media Pembelajaran Puisi Interaktif untuk SMP dengan Metoc
lam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia” oleh peneliti:

nama : Ayu Eliana Sanova
NIM : 08201244051
prodi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
jurusan : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia.

masukan yang saya berikan dapat digunakan untuk menyempurnakan laporan
mahasiswa yang bersangkutan.

Yogyakarta, Mei 2012

Ahli media,


Kusnadi, M.Pd.

NIP 19650813 199101 1 001

SURAT KETERANGAN VALIDASI

g bertanda tangan di bawah ini:

nama : Dra. Wiyatmi, M.Hum.

NIP : 19650510 199001 2 001

instansi : Universitas Negeri Yogyakarta

memberikan penilaian dan masukan terhadap produk untuk penelitian yang berjudul

“Pengembangan Media Pembelajaran Puisi Interaktif untuk SMP dengan Metode M

am Mata Pelajaran Bahasa Indonesia” oleh peneliti:

nama : Ayu Eliana Sanova

NIM : 08201244051

prodi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

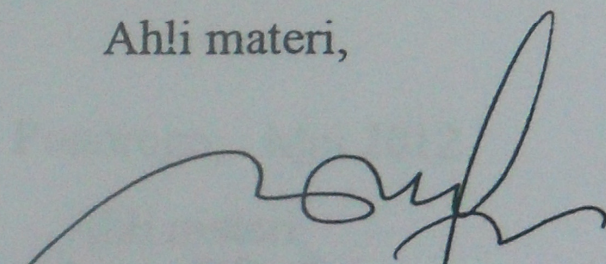
urusan : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia.

masukan yang saya berikan dapat digunakan untuk menyempurnakan laporan Tu

siswa yang bersangkutan.

Yogyakarta, Mei 2012

Ahli materi,



Dra. Wiyatmi, M.Hum.

NIP 19650510 199001 2 001

SURAT KETERANGAN VALIDASI

ng bertanda tangan di bawah ini:

nama : Dra. Usnida Mubarakah, M.Pd.

NIP : 19680618 199702 2 001

instansi : SMP Negeri 2 Kauman

memberikan penilaian dan masukan terhadap produk untuk penelitian yang berjudul

ubungan Media Pembelajaran Puisi Interaktif untuk SMP dengan Metode *Mind*

am Mata Pelajaran Bahasa Indonesia” oleh peneliti:

nama : Ayu Eliana Sanova

NIM : 08201244051

prodi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

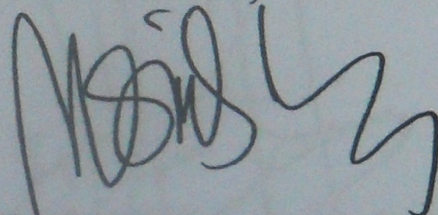
urusan : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia.

masukan yang saya berikan dapat digunakan untuk menyempurnakan laporan Tugas

asiswa yang bersangkutan.

Ponorogo, Mei 2012

Ahli materi,



Dra. Usnida Mubarakah, M.Pd.

NIP 19680618 199702 2 001

SURAT KETERANGAN VALIDASI

yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rr. Sri Indrawati, S.Pd.

NIP : 19620525 198903 2 005

Instansi : SMP Negeri 2 Kauman

memberikan penilaian dan masukan terhadap produk untuk penelitian yang berjudul

"Pengembangan Media Pembelajaran Puisi Interaktif untuk SMP dengan Metode Min

imal Mata Pelajaran Bahasa Indonesia" oleh peneliti:

Nama : Ayu Eliana Sanova

NIM : 08201244051

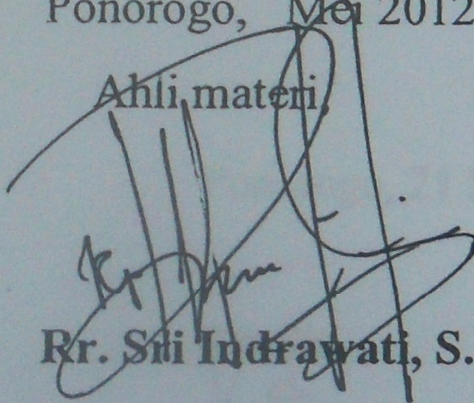
Prodi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Jurusan : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia.

masukan yang saya berikan dapat digunakan untuk menyempurnakan laporan Tugas
siswa yang bersangkutan.

Ponorogo, Mei 2012

Ahli materi,

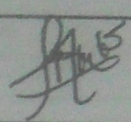
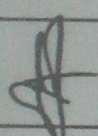
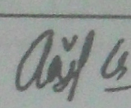
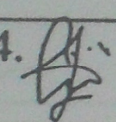
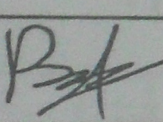
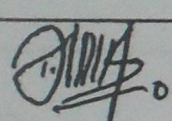


Rr. Sri Indrawati, S.Pd.

NIP 19620525 198903 2 005

**DAFTAR HADIR PESERTA DIDIK PESERTA UJICOBA
MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF**

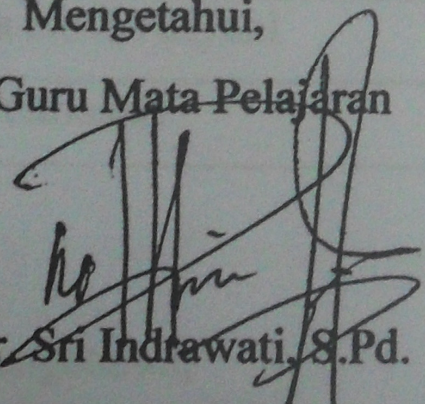
Hari/tanggal : Senin, 21 Mei 2012
Kegiatan : Ujicoba satu-satu

No.	Nama	Kelas	Tanda tangan
1.	Ridha Ludfi Aprinuha	VIII A	1. 
2.	Vicky Ariyanto Putri Intan B	VIII A	2. 
3.	Zahrotul Aulia	VIII D	3. 
4.	Fitta Nur Fatmala	VIII D	4. 
5.	Budi utomo	VIII F	5. 
6.	Zeta Octaviani Dewi Hidayatul Ahya	VIII F	6. 

Ponorogo, 21 Mei 2012

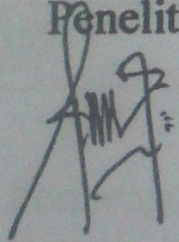
Mengetahui,

Guru Mata Pelajaran


Rr. Sri Indrawati, S.Pd.

NIP 19620525 198903 2 005

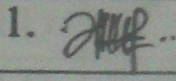
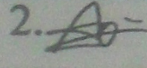
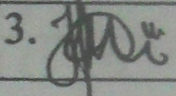
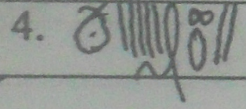
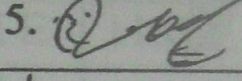
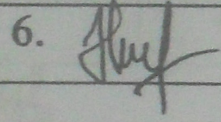
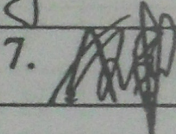
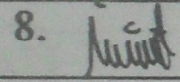
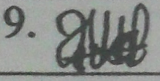
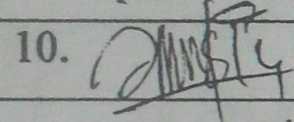
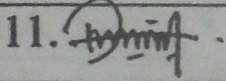
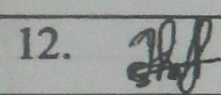
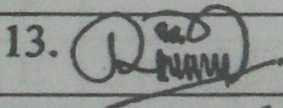

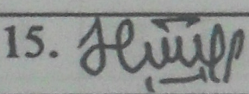
Peneliti


Ayu Eliana Sanova

NIM 08201244051

**DAFTAR HADIR PESERTA DIDIK PESERTA UJICoba
MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF**

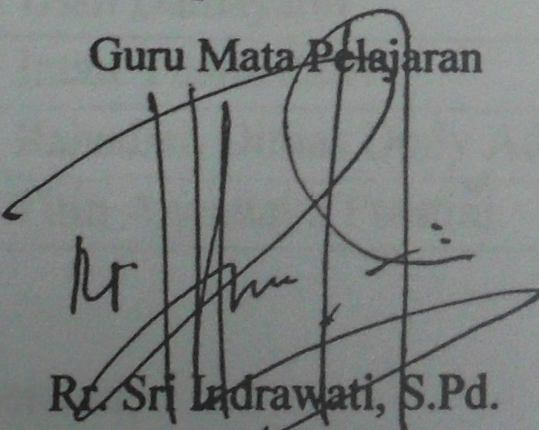
Hari/tanggal : Rabu, 23 Mei 2012
Kegiatan : Ujicoba kelompok kecil

No.	Nama	Kelas	Tanda tangan
1.	Luluk Mufidah	VIII E	1. 
2.	Mifta Zea Ajiza M-Fajar .S	VIII A	2. 
3.	Aprilia Mida Apshari	VIII D	3. 
4.	Mela Tri Usma	VIII E	4. 
5.	Putri Intan Bayduri Vicky-a	VIII A	5. 
6.	Ima Yuliana Intan k	VIII B	6. 
7.	Ade Arinda Susiyanto Putri	VIII F	7. 
8.	Paninda Aprina	VIII C	8. 
9.	Rosi Isnatul Fatimah	VIII B	9. 
10.	Ika Nindiyawati	VIII F	10. 
11.	Diah Ayu Nur Fadilah	VIII D	11. 
12.	Yeni Aprilia Rahmawati	VIII C	12. 
13.	Putri Palupi Puput Maharani	VIII E	13. 
14.	Merika Novi Ariyani	VIII F	14. 
15.	Pipit Fatmasari	VIII D	15. 

Ponorogo, 23 Mei 2012


Mengetahui,

Guru Mata Pelajaran


Rr. Sri Indrawati, S.Pd.

NIP 19620525 198903 2 005

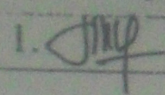
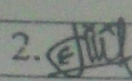
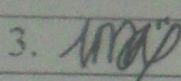
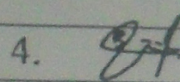
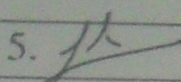
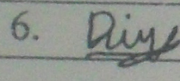
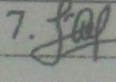
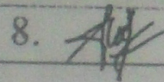
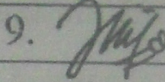
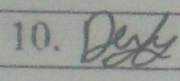
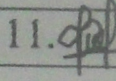
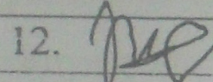
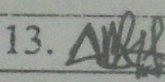
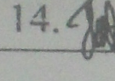
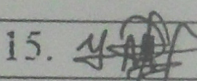
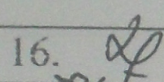
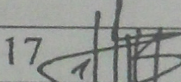
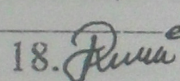
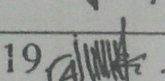
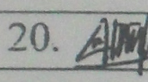
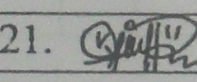
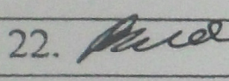
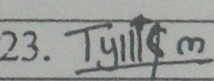
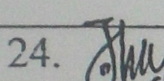
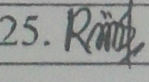
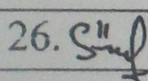
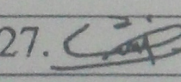
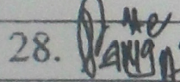
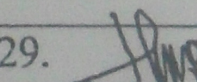
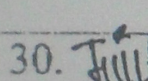
Peneliti


Ayu Eliana Sanova

NIM 08201244051

**DAFTAR HADIR PESERTA DIDIK PESERTA UJICOB
MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF**

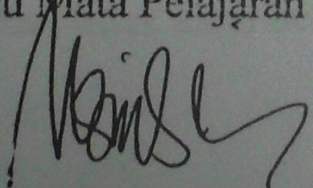
Kegiatan : Ujicoba lapangan

No.	Nama	Kelas	Tanda tangan
1.	Angga Wahyu Wijayanti	VIII B	1. 
2.	Endah Puspitasari	VIII C	2. 
3.	Imam Malliki	VIII A	3. 
4.	Binti Umi Lutfiyana	VIII A	4. 
5.	Avi Ginanjar Joko Eko	VIII B	5. 
6.	Disky Bayu Perdana	VIII D	6. 
7.	Niken Probo Rini	VIII D	7. 
8.	Alfian Wahib Asnawi	VIII F	8. 
9.	Dian Retnoningsih	VIII C	9. 
10.	Dedy Ristiadi	VIII B	10. 
11.	Jamalludin Nurroini	VIII E	11. 
12.	Irfan Setiawan	VIII A	12. 
13.	Gusmi Setyo Budi	VIII F	13. 
14.	Fenti Hariani	VIII E	14. 
15.	Tiwik Ardiati	VIII E	15. 
16.	Lintang Muktiningrum	VIII C	16. 
17.	Yohana	VIII C	17. 
18.	Reny Agus Prastica	VIII A	18. 
19.	Wibyanda Habsari Dewi	VIII F	19. 
20.	Okta Vianti Eka Puspitasari	VIII F	20. 
21.	Nur Kholis Sukma Wardani	VIII E	21. 
22.	Reka Daya Naora	VIII A	22. 
23.	Tyas Ayu Setyaningrum	VIII B	23. 
24.	Desi Gustini	VIII C	24. 
25.	Rainy Rahma Rizkyka Ratih P	VIII D	25. 
26.	Serli Kartika Sari	VIII D	26. 
27.	Dian Damayanti	VIII E	27. 
28.	Intan Yuana Putri	VIII F	28. 
29.	Rahadian Dimas Dody Aditya D.	VIII D	29. 
30.	Titin Anandayu Prastini	VIII B	30. 

Ponorogo, 25 Mei 2012

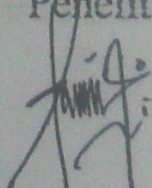
Mengetahui,

Guru Mata Pelajaran



Usnida Mubarakah, M.Pd.
P 19680618 199702 2 001

Peneliti



Ayu Eliana Sanova
NIM 08201244051

KUISIONER

LEMBAR EVALUASI OLEH SISWA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Puisi Interaktif dengan Metode *Mind Map* dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

Nama Siswa : Ritri Intan B.

Kelas : VIII^A

Kolah : SMP N 2 KAUMAN

Tanggal : Senin, 21 MEI 2018

Unjuk :

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Saudara tentang produk yang berupa *software* media pembelajaran interaktif Mata Pelajaran Bahasa Indonesia untuk peserta didik SMP. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Saudara akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Saudara memberikan pendapatnya pada setiap pernyataan dalam lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda (√) pada kolom angka.

toh:

Aspek yang dinilai	Skala penilaian					Komentar/saran
	5	4	3	2	1	
Kebenaran konsep	√					
Kejelasan uraian materi		√				

Angka Skala:

5 : Sangat baik

4 : Baik

3 : Cukup

2 : Kurang

1 : Sangat kurang

Pendapat atau saran dimohon dituliskan pada lembar yang telah disediakan. Atas kesediaan Saudara untuk mengisi lembar evaluasi ini saya ucapkan terima kasih. Penilaian yang Saudara berikan tidak akan berpengaruh pada nilai mata pelajaran Bahasa Indonesia Saudara.

Penilaian Materi

No.	Indikator	Skala penilaian				
		5	4	3	2	1
.	Kemudahan memahami petunjuk belajar	✓				
.	Menunjukkan kesesuaian tes dengan tujuan pembelajaran materi yang disampaikan	✓				
.	Respon untuk jawaban tepat dan kurang tepat telah sesuai	✓				
.	Adanya pemberian motivasi belajar	✓				
.	Cakupan materi puisi sudah cukup	✓				
.	Penggunaan bahasa untuk memperjelas materi dan tes, efektif dan mudah dipahami	✓				
.	Menunjukkan konsistensi penyajian dalam setiap <i>slide</i>	✓				
.	Kejelasan petunjuk mengerjakan tes	✓				
.	Menunjukkan adanya interaksi antara komputer dengan pengguna		✓			
.	Sajian materi memberikan motivasi untuk selalu merasa senang belajar		✓			

Penilaian Media

Indikator	Skala penilaian				
	5	4	3	2	1
K TAMPILAN					
Pemilihan jenis huruf	✓				
Ukuran huruf yang digunakan	✓				
Pengaturan jarak (baris, alenia, dan karakter)	✓				
Keterbacaan teks	✓				
Tampilan gambar yang disajikan	✓				
Ketepatan penempatan gambar		✓			
Pengaturan animasi		✓			
Kemenarikan penyajian animasi		✓			
Pilihan music <i>backsound</i> yang digunakan	✓				
Kejelasan suara (audio)	✓				
Kemenarikan desain <i>slide</i>	✓				

Pengaturan <i>layout</i> (tata letak)	✓				
Keserasian warna <i>background</i> dengan teks	✓				
Menampilkan tombol/ <i>icon</i> yang menarik	✓				
Konsistensi penempatan tombol	✓				

PEMROGRAMAN

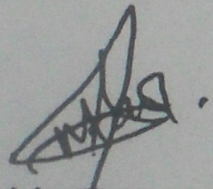
Tingkat interaktivitas siswa dengan media	✓				
Kemudahan pengoperasian navigasi	✓				
Kemudahan memilih menu yang disajikan	✓				
Kebebasan memilih menu yang disajikan	✓				
Kemudahan dalam penggunaan sebagai media pembelajaran	✓				
Kualitas pemberian respon pada siswa	✓				
Keefektifan sebagai media pembelajaran	✓				

omentar/Saran

semuanya cukup baik, bahasanya sudah jelas
 sudah dipikirkan dan gambarnya sudah menarik
 untuk memotivasi pembelajaran tentang membuat

Ponorogo, 21 Mei 2012

Nama Siswa


PUTRI INTAN B.

KUISIONER

LEMBAR EVALUASI OLEH SISWA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Puisi Interaktif dengan Metode *Mind Map* dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

Nama Siswa : Yeni Aprilia Rahma Wati

Kelas : VIII^C

Kolah : SMPN 2 KAMMAN

anggal : 23-Mei-2012

tunjuk :

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Saudara tentang produk yang berupa *software* media pembelajaran interaktif Mata Pelajaran Bahasa Indonesia untuk serta didik SMP. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Saudara akan sangat manfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Hubungan dengan hal tersebut, dimohon Saudara memberikan pendapatnya pada setiap pernyataan dalam lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda (√) pada kolom angka.

Contoh:

Aspek yang dinilai	Skala penilaian					Komentar/saran
	5	4	3	2	1	
Kebenaran konsep	√					
Kejelasan uraian materi		√				

Legenda Skala:

5 : Sangat baik

4 : Baik

3 : Cukup

2 : Kurang

1 : Sangat kurang

Komentar atau saran dimohon dituliskan pada lembar yang telah disediakan. Atas kesediaan Saudara untuk mengisi lembar evaluasi ini saya ucapkan terima kasih. Penilaian yang Saudara berikan tidak akan berpengaruh pada nilai mata pelajaran Bahasa Indonesia Saudara.

Penilaian Materi

No.	Indikator	Skala penilaian				
		5	4	3	2	1
1.	Kemudahan memahami petunjuk belajar	✓				
2.	Menunjukkan kesesuaian tes dengan tujuan pembelajaran materi yang disampaikan		✓			
3.	Respon untuk jawaban tepat dan kurang tepat telah sesuai	✓				
4.	Adanya pemberian motivasi belajar	✓				
5.	Cakupan materi puisi sudah cukup		✓			
6.	Penggunaan bahasa untuk memperjelas materi dan tes, efektif dan mudah dipahami	✓				
7.	Menunjukkan konsistensi penyajian dalam setiap <i>slide</i>		✓			
8.	Kejelasan petunjuk mengerjakan tes			✓		
9.	Menunjukkan adanya interaksi antara komputer dengan pengguna	✓				
10.	Sajian materi memberikan motivasi untuk selalu merasa senang belajar	✓				

Penilaian Media

No.	Indikator	Skala penilaian				
		5	4	3	2	1
PEK TAMPILAN						
1.	Pemilihan jenis huruf	✓				
2.	Ukuran huruf yang digunakan		✓			
3.	Pengaturan jarak (baris, alenia, dan karakter)		✓			
4.	Keterbacaan teks		✓			
5.	Tampilan gambar yang disajikan	✓				
6.	Ketepatan penempatan gambar Pengaturan animasi	✓				
7.	Kemenarikan penyajian animasi		✓			
8.	Pilihan music <i>backsound</i> yang digunakan			✓		
9.	Kejelasan suara (audio)	✓				
10.	Kemenarikan desain <i>slide</i>	✓				

.	Pengaturan <i>layout</i> (tata letak)		✓			
.	Keserasian warna <i>background</i> dengan teks	✓				
.	Menampilkan tombol/ <i>icon</i> yang menarik	✓				
.	Konsistensi penempatan tombol		✓			

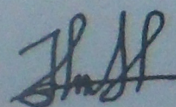
EK PEMROGRAMAN

	Tingkat interaktivitas siswa dengan media	✓				
	Kemudahan pengoperasian navigasi		✓			
	Kemudahan memilih menu yang disajikan	✓				
	Kebebasan memilih menu yang disajikan	✓				
	Kemudahan dalam penggunaan sebagai media pembelajaran		✓			
	Kualitas pemberian respon pada siswa	✓				
	Keefektifan sebagai media pembelajaran		✓			

omentar/Saran

Ponorogo, _____

Nama Siswa



.....Yeni Aprilia Rahma Wati.....

KUISIONER

LEMBAR EVALUASI OLEH SISWA

ul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Puisi Interaktif dengan
Metode *Mind Map* dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

a Siswa : Joko Eko Purnomo

s : VIII B

lah : SMPN 2 Kauman

gal : 25 Maret 2012

ujuk :

ar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Saudara tentang produk yang
a *software* media pembelajaran interaktif Mata Pelajaran Bahasa Indonesia untuk
a didik SMP. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Saudara akan sangat
manfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.
ubungan dengan hal tersebut, dimohon Saudara memberikan pendapatnya pada setiap
ataan dalam lembar evaluasi ini dengan memberikan tanda (√) pada kolom angka.

h:

Aspek yang dinilai	Skala penilaian					Komentar/saran
	5	4	3	2	1	
Kebenaran konsep	√					
Kejelasan uraian materi		√				

ngan Skala:

angat baik

k

kup

ang

gat kurang

tar atau saran dimohon dituliskan pada lembar yang telah disediakan. Atas kesediaan
a untuk mengisi lembar evaluasi ini saya ucapkan terima kasih. Penilaian yang
berikan tidak akan berpengaruh pada nilai mata pelajaran Bahasa Indonesia Saudara
ah.

Penilaian Materi

No.	Indikator	Skala penilaian				
		5	4	3	2	1
1.	Kemudahan memahami petunjuk belajar		✓			
2.	Menunjukkan kesesuaian tes dengan tujuan pembelajaran materi yang disampaikan			✓		
	Respon untuk jawaban tepat dan kurang tepat telah sesuai			✓		
	Adanya pemberian motivasi belajar	✓				
	Cakupan materi puisi sudah cukup		✓			
	Penggunaan bahasa untuk memperjelas materi dan tes, efektif dan mudah dipahami		✓			
	Menunjukkan konsistensi penyajian dalam setiap <i>slide</i>			✓		
	Kejelasan petunjuk mengerjakan tes		✓			
	Menunjukkan adanya interaksi antara komputer dengan pengguna		✓			
	Sajian materi memberikan motivasi untuk selalu merasa senang belajar		✓			

Penilaian Media

Indikator	Skala penilaian				
	5	4	3	2	1
REK TAMPILAN					
Pemilihan jenis huruf		✓			
Ukuran huruf yang digunakan	✓				
Pengaturan jarak (baris, alenia, dan karakter)		✓			
Keterbacaan teks		✓			
Tampilan gambar yang disajikan		✓			
Ketepatan penempatan gambar	✓				
Pengaturan animasi					
Kemenarikan penyajian animasi		✓			
Pilihan music <i>backsound</i> yang digunakan			✓		
Kejelasan suara (audio)	✓				
Kemenarikan desain <i>slide</i>		✓			

Pengaturan <i>layout</i> (tata letak)		✓			
Keserasian warna <i>background</i> dengan teks	✓				
Menampilkan tombol/ <i>icon</i> yang menarik		✓			
Konsistensi penempatan tombol			✓		

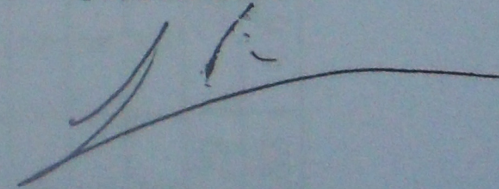
PEMROGRAMAN

Tingkat interaktivitas siswa dengan media		✓			
Kemudahan pengoperasian navigasi			✓		
Kemudahan memilih menu yang disajikan	✓				
Kebebasan memilih menu yang disajikan		✓			
Kemudahan dalam penggunaan sebagai media pembelajaran	✓				
Kualitas pemberian respon pada siswa			✓		
Keefektifan sebagai media pembelajaran		✓			

Centar/Saran

Ponorogo, 25 Maret 2013

Nama Siswa


Joko Eko Purnomo

DATA UJI COBA SATU-SATU

ASPEK MATERI

No.	Nama	Nomor pertanyaan										Jumlah	Rata-rata
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1.	Ridha Lutfi Aprinuha	5	5	5	3	5	5	5	4	4	3	44	4.40
2.	Putri Intan B.	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	48	4.80
3.	Zahrotul Aulia	4	4	4	5	5	5	4	5	5	5	46	4.60
4.	Fitta Nur Fatmala	4	4	5	5	4	5	5	4	3	4	43	4.30
5.	Budi Utomo	4	3	3	4	3	4	3	4	4	3	35	3.50
6.	Hidayatul Ahya	4	5	3	5	5	5	4	5	5	4	45	4.50
	Jumlah	26	26	25	27	27	29	26	27	25	23		
	Rata-rata	4.34	4.34	4.16	4.50	4.50	4.83	4.34	4.50	4.16	3.83		43.49

ASPEK TAMPILAN

No.	Nama	Nomor pertanyaan														Jumlah	Rata-rata
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14		
1.	Ridha Lutfi Aprinuha	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	68	4.85
2.	Putri Intan B.	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	68	4.85
3.	Zahrotul Aulia	5	5	5	5	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	58	4.14
4.	Fitta Nur Fatmala	4	4	4	5	4	5	5	4	4	3	4	5	3	3	57	4.07
5.	Budi Utomo	4	5	4	3	5	4	5	4	5	3	4	5	4	4	59	4.21
6.	Hidayatul Ahya	4	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	66	4.71
	Jumlah	27	29	28	27	28	26	27	25	28	24	27	29	26	25		
	Rata-rata	4.50	4.83	4.67	4.50	4.67	4.33	4.50	4.16	4.67	4.00	4.50	4.83	4.33	4.16		62.67

ASPEK PEMROGRAMAN

No.	Nama	Nomor pertanyaan							Jumlah	Rata-rata
		1	2	3	4	5	6	7		
1.	Ridha Lutfi Aprinuha	5	5	5	5	5	5	4	34	4.85
2.	Putri Intan B.	5	5	5	5	5	5	5	35	5.00
3.	Zahrotul Aulia	4	4	4	4	5	5	5	31	4.42
4.	Fitta Nur Fatmala	4	3	3	4	3	4	5	26	3.71
5.	Budi Utomo	4	3	4	3	4	3	3	24	3.42
6.	Hidayatul Ahya	4	5	5	5	5	5	4	33	4.71
	Jumlah	26	25	26	26	27	27	26		
	Rata-rata	4.33	4.17	4.33	4.33	4.50	4.50	4.33		30.40

ASPEK MATERI

No.	Nama	Nomor pertanyaan										Jumlah	Rata-rata
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1.	Luluk Mufidah	4	4	3	5	3	3	4	3	4	4	37	3.70
2.	M. Fajar S.	4	4	4	5	4	5	3	3	5	5	42	4.20
3.	Aprilia Mida Apshari	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	49	4.90
4.	Mela Tri Usma	4	4	4	5	3	4	4	3	4	4	39	3.90
5.	Vicky Ariyanto	5	5	4	5	4	5	5	4	5	5	47	4.70
6.	Ima Yuliana	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	37	3.70
7.	Ade Arinda Susiyanto P.	4	4	4	5	5	4	4	5	3	5	43	4.30
8.	Paninda Aprina	4	3	4	5	4	5	3	4	4	5	41	4.10
9.	Rosi Isnatul Fatimah	4	5	5	5	4	5	5	5	4	5	47	4.70
10.	Ika Nindiyawati	3	4	4	5	5	5	4	5	5	4	44	4.40
11.	Diah Ayu Nur Fadilah	4	4	4	4	5	4	4	4	5	5	43	4.30
12.	Yeni Aprilia R.	5	4	5	5	4	5	4	3	5	5	45	4.50
13.	Puput Maharani	5	5	4	4	4	4	4	4	5	4	43	4.30
14.	Merika Novi Ariyani	4	5	4	4	4	4	3	4	3	4	39	3.90
15.	Pipit Fatmasari	4	4	4	5	4	5	4	4	5	4	43	4.30
	Jumlah	63	63	62	70	61	67	59	60	66	68		
	Rata-rata	4.20	4.20	4.13	4.67	4.07	4.47	3.93	4.00	4.40	4.53		42.60

ASPEK TAMPILAN

No.	Nama	Nomor pertanyaan														Jumlah	Rata-rata
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14		
1.	Luluk Mufidah	3	4	4	3	3	3	3	4	5	4	3	3	2	4	48	3.43
2.	M. Fajar S.	4	4	5	4	4	4	5	4	4	3	4	5	5	4	59	4.21
3.	Aprilia Mida Apshari	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	4	5	5	5	67	4.79
4.	Mela Tri Usma	5	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	53	3.79
5.	Vicky Ariyanto	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	70	5.00
6.	Ima Yuliana	4	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	4	3	42	3.00
7.	Ade Arinda S. P.	4	5	5	5	5	4	4	3	5	4	4	5	5	4	62	4.43
8.	Paninda Aprina	4	4	4	4	3	4	5	5	5	5	4	4	4	4	59	4.21
9.	Rosi Isnatul Fatimah	5	5	5	4	5	4	4	5	5	5	3	5	4	3	62	4.43
10.	Ika Nindiyawati	5	5	5	5	4	5	5	4	5	3	4	5	4	4	63	4.50
11.	Diah Ayu Nur Fadilah	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	3	4	4	4	57	4.07
12.	Yeni Aprilia R.	5	4	4	4	5	5	4	3	5	5	4	5	5	4	61	4.36
13.	Puput Maharani	4	4	5	5	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	55	3.93
14.	Merika Novi Ariyani	5	5	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	55	3.93
15.	Pipit Fatmasari	4	4	4	4	5	5	4	3	4	4	4	4	4	4	57	4.07
	Jumlah	66	65	65	63	63	62	64	56	66	59	56	65	61	59		
	Rata-rata	4.40	4.33	4.33	4.20	4.20	4.13	4.27	3.73	4.40	3.93	3.73	4.33	4.07	3.93		54.05

DATA UJI COBA LAPANGAN

ASPEK MATERI

No.	Nama	Nomor pertanyaan										Jumlah	Rata-rata
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1.	Angga Wahyu Wijayanti	4	4	5	5	4	4	4	5	5	4	44	4.40
2.	Endah Puspitasari	4	4	3	5	4	3	5	4	5	4	41	4.10
3.	Imam Malliki	5	4	5	5	4	4	5	5	4	5	46	4.60
4.	Binti Umi Lutfiyana	4	3	4	4	3	4	2	4	3	5	36	3.60
5.	Joko Eko P.	4	3	3	5	4	4	3	4	4	4	38	3.80
6.	Disky Bayu Perdana	5	5	4	5	4	4	3	5	5	5	45	4.50
7.	Niken Probo Rini	4	4	3	3	3	4	3	4	3	3	34	3.40
8.	Alfian Wahib Asnawi	5	4	4	5	5	4	4	5	4	4	44	4.40
9.	Dian Retnoningsih	4	5	5	5	4	5	4	5	3	5	45	4.50
10.	Dedy Ristiadi	4	5	4	4	4	5	4	5	4	4	43	4.30
11.	Jamalludin Nurroini	5	4	3	3	4	5	5	5	4	4	42	4.20
12.	Irfan Setiawan	5	5	4	5	4	3	5	4	5	5	45	4.50
13.	Gusmi Setyo Budi	5	5	4	5	5	5	4	4	5	4	46	4.60
14.	Fenti Hariani	5	4	3	4	5	3	4	5	3	5	41	4.10
15.	Tiwik Ardiati	5	4	4	3	4	4	4	4	4	3	39	3.90
16.	Lintang Muktingrum	4	5	5	3	5	3	4	3	5	4	41	4.10
17.	Yohana	4	5	3	5	4	4	5	4	4	5	43	4.30
18.	Reny Agus Prastica	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	39	3.90
19.	Wibyanda Habsari Dewi	4	5	4	5	4	5	3	4	5	5	44	4.40
20.	Okta Vianti Eka Puspitasari	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	49	4.90
21.	Nur Kholis Sukma Wardani	5	5	4	4	5	5	4	4	4	5	45	4.50
22.	Reka Daya Naora	4	5	4	4	4	5	5	3	4	4	42	4.20
23.	Tyas Ayu Setyaningrum	3	4	3	5	4	5	4	5	4	3	40	4.00
24.	Desi Gustini	5	4	4	5	5	5	4	5	4	5	46	4.60
25.	Ratih Purwasih	4	4	3	3	3	4	3	3	3	4	34	3.40
26.	Serli Kartika Sari	5	4	3	5	4	5	3	5	5	5	44	4.40
27.	Dian Damayanti	4	3	3	3	4	5	3	4	4	5	38	3.80
28.	Intan Yuana Putri	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	48	4.80
29.	Rahadian Dimas Dody Aditya D.	5	5	4	4	4	5	5	4	5	5	46	4.60
30.	Titin Anandayu Prastini	5	4	4	4	4	5	4	5	5	5	45	4.50
		134	129	116	130	123	131	119	131	127	133		

ASPEK TAMPILAN

No	Nama	Nomor pertanyaan														Jumlah	Rata-rata
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14		
1.	Angga Wahyu W.	4	4	3	4	4	4	4	5	5	4	4	4	5	4	58	4.14
2.	Endah Puspitasari	4	3	4	5	5	4	5	4	4	4	3	4	4	3	56	4.00
3.	Imam Malliki	5	5	4	4	5	5	4	5	5	4	4	5	4	4	63	4.5
4.	Binti Umi Lutfiyana	3	2	4	4	3	3	4	3	2	3	4	3	4	3	45	3.21
5.	Joko Eko P.	4	5	4	4	4	5	4	3	5	4	4	5	4	3	58	4.14
6.	Disky Bayu Perdana	5	4	5	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	60	4.29
7.	Niken Probo Rini	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3	3	4	51	3.64
8.	Alfian Wahib Asnawi	4	5	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	5	60	4.29
9.	Dian Retnoningsih	4	4	4	3	4	4	5	4	5	5	4	5	5	4	60	4.29
10.	Dedy Ristiadi	4	5	5	3	4	4	4	4	5	4	4	4	4	5	59	4.21
11.	Jamalludin Nurroini	5	5	5	4	5	5	5	4	3	4	5	5	4	5	64	4.57
12.	Irfan Setiawan	4	5	3	3	4	4	5	5	5	4	4	4	4	5	59	4.21
13.	Gusmi Setyo Budi	4	4	4	3	3	4	5	3	4	5	4	4	4	5	56	4.00
14.	Fenti Hariani	5	5	4	5	5	5	4	3	3	4	4	4	5	4	60	4.29
15.	Tiwik Ardiati	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	4	4	5	5	51	3.64
16.	Lintang Muktiningrum	4	5	4	5	5	4	3	3	5	4	5	3	3	5	58	4.14
17.	Yohana	3	4	4	4	4	4	5	4	3	5	4	5	5	3	57	4.07
18.	Reny Agus Prastica	5	4	5	4	4	5	5	4	5	4	3	4	4	4	60	4.29
19.	Wibyanda Habsari Dewi	4	5	5	4	4	5	4	3	3	4	3	5	3	3	55	3.93
20.	Okta Vianti Eka P.	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	68	4.86
21.	Nur Kholis Sukma W.	4	4	4	3	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4	57	4.07
22.	Reka Daya Naora	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	4	4	4	5	65	4.64
23.	Tyas Ayu Setyaningrum	3	4	3	4	5	4	5	3	2	3	3	4	3	4	50	3.57
24.	Desi Gustini	5	4	5	4	5	5	5	4	5	5	4	4	5	4	64	4.57
25.	Ratih Purwasih	4	4	4	4	4	4	5	5	5	4	4	5	4	4	60	4.29
26.	Serli Kartika Sari	4	4	4	5	4	4	3	3	5	4	4	3	3	4	54	3.86
27.	Dian Damayanti	4	4	5	4	5	4	5	3	5	4	3	3	2	3	54	3.86
28.	Intan Yuana Putri	5	5	5	4	5	4	4	4	2	3	5	5	4	5	59	4.21
29.	Rahadian Dimas Dody	5	5	5	5	5	5	3	4	5	4	5	5	4	5	65	4.64
30.	Titin Anandayu Prastini	4	5	4	5	5	5	4	5	5	4	4	4	5	4	63	4.50
	Jumlah	127	129	126	124	131	130	129	116	126	121	120	125	121	124		
	Rata-rata	4.23	4.30	4.20	4.13	4.40	4.33	4.30	3.87	4.20	4.03	4.00	4.17	4.03	4.13		58.3

ASPEK PEMROGRAMAN

No.	Nama	Nomor pertanyaan							Jumlah	Rata-rata
		1	2	3	4	5	6	7		
1.	Angga Wahyu W.	4	4	5	5	5	4	5	32	4.57
2.	Endah Puspitasari	3	4	5	5	4	4	4	29	4.14
3.	Imam Malliki	4	5	5	4	4	5	5	32	4.57
4.	Binti Umi Lutfiyana	3	4	4	4	3	4	3	25	3.57
5.	Joko Eko P.	4	3	5	4	5	3	4	28	4.00
6.	Disky Bayu Perdana	5	4	4	5	4	5	5	32	4.57
7.	Niken Probo Rini	3	4	4	4	4	3	4	26	3.71
8.	Alfian Wahib Asnawi	4	5	5	4	4	4	5	31	4.43
9.	Dian Retnoningsih	4	4	4	5	5	4	5	31	4.43
10.	Dedy Ristiadi	3	5	5	5	5	4	4	31	4.43
11.	Jamalludin Nurroini	5	5	4	4	5	4	5	32	4.57
12.	Irfan Setiawan	3	4	3	2	4	4	3	23	3.29
13.	Gusmi Setyo Budi	4	5	5	4	4	4	5	31	4.43
14.	Fenti Hariani	4	3	5	5	5	4	5	31	4.43
15.	Tiwik Ardiati	4	4	4	4	4	4	3	27	3.86
16.	Lintang Muktiningrum	3	5	5	4	4	3	3	27	3.86
17.	Yohana	3	4	5	5	5	4	3	29	4.14
18.	Reny Agus Prastica	4	5	5	5	5	4	4	32	4.57
19.	Wibyanda Habsari Dewi	5	5	4	4	5	5	4	32	4.57
20.	Okta Vianti Eka p.	5	5	5	5	5	5	4	34	4.86
21.	Nur Kholis Sukma W.	4	5	5	4	5	4	5	32	4.57
22.	Reka Daya Naora	3	5	5	5	5	4	4	31	4.43
23.	Tyas Ayu Setyaningrum	3	3	4	3	4	3	3	23	3.29
24.	Desi Gustini	5	5	5	5	5	4	5	34	4.86
25.	Ratih Purwasih	3	4	4	4	3	3	4	25	3.57
26.	Serli Kartika Sari	4	5	4	4	4	4	5	30	4.29
27.	Dian Damayanti	4	3	3	4	5	4	5	28	4.00
28.	Intan Yuana Putri	5	5	5	5	5	4	5	34	4.86
29.	Rahadian Dimas Dody	5	4	3	4	5	4	5	30	4.29
30.	Titin Anandayu Prastini	4	5	5	4	5	4	5	32	4.57

DOKUMENTASI PENELITIAN



Guru Bahasa Indonesia memberikan pengetahuan terkait uji coba penelitian pengembangan



Peneliti sedang menginstruksikan pengisian angket

Uji Coba Satu-satu



Uji Coba Kelompok Kecil



Uji Coba Lapangan





KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI

Alamat: Karangmalang, Yogyakarta 55281 ☎ (0274) 550843, 548207 Fax. (0274) 548207
<http://www.fbs.uny.ac.id//>

FRMFBS
10 Jan

or : 350g/UN.34.12/PD/II/2012

iran : --

29 Februari 20

: Permohonan Izin Penelitian

da Yth.

la SMP Negeri 2 Kauman Ponorogo

beritahukan dengan hormat bahwa mahasiswa kami dari Fakultas Bahasa dan Sastra Universitas Negeri Yogyakarta bermaksud akan mengadakan **Penelitian** untuk memperoleh data untuk Tugas Akhir Skripsi (TAS) Tugas Akhir Karya Seni (TAKS)/Tugas Akhir Bukan Skripsi (TAKB), dengan judul :

Perkembangan Media Pembelajaran Puisi Interaktif dengan Metode MIND MAP dalam Materi Sastra Bahasa Indonesia

siswa dimaksud adalah :

: AYU ELIANA SANOVA

: 08201244051

an/ Program Studi

: Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Pelaksanaan

: Maret – Mei 2012

Penelitian

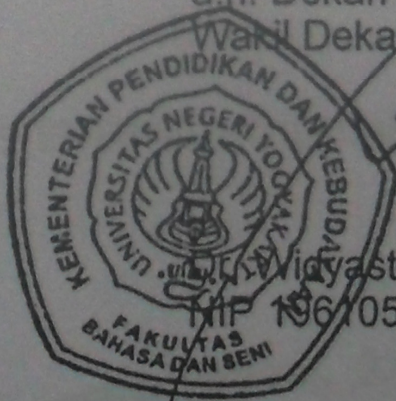
: SMP Negeri 2 Kauman Ponorogo

dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon izin dan bantuan seperlunya.

in dan kerjasama Bapak/Ibu, kami sampaikan terima kasih.

a.n. Dekan
Wakil Dekan I,

Widyastuti Purbani, M.A.
NIP. 19610524 199001 2 001





PEMERINTAH KABUPATEN PONOROGO
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH MENENGAH PERTAMA NEGERI 2
(SMPN 2)
SEKOLAH STANDAR NASIONAL (SSN)
KECAMATAN KAUMAN

Jl Sayang Ayu No 2 Ds.Somoroto, Kec. Kauman Tlp. (0352) 751448 PONOROGO KODE POS 634

SURAT KETERANGAN

Nomor : 422 / 298 / 405.08.014 / 2012

g bertanda tangan di bawah ini kepala SMPN 2 Kecamatan Kauman menerangkan dengan
ngguhnya bahwa :

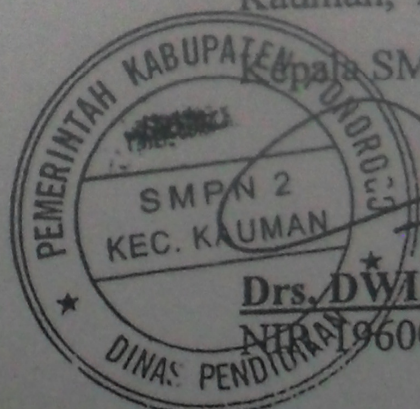
Nama : AYU ELIANA SANOVA
Nomor Induk Mahasiswa : 08201244051
Fakultas : Bahasa dan Seni
Program Study : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Jenjang : Strata Satu (S-1)
Universitas : Universitas Negeri Yogyakarta
Judul Penelitian : **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PUISI
INTERAKTIF UNTUK SMP DENGAN METODE
MIND MAP DALAM MATA PELAJARAN BAHASA
INDONESIA**

h selesai melaksanakan Penelitian di SMPN 2 KECAMATAN KAUMAN, untuk bahan
rusunan skripsi.

ikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kauman, 22 Juni 2012

Kepala SMPN 2 Kec. Kauman



Drs. DWIDJO PRAYITNO
NIP. 19600103 198603 1 016